



- 6 Dr. Mario
- 10 Extra
- 14 LogNin
- 28 Consola Virtual
- 40 Nuestra Portada: **18 ANIVERSARIO**
- 64 Galería
- 66 ¿Qué hay dentro de...?
- 69 Top 10
- 72 La Calle CN
- 74 Uno con el Control
- 76 Especial pasatiempos
- 86 SOS
- CN Profile 90
- Última Página 96

ESTE MES REVISAMOS

Rabbids Go Home 18

New Super Mario Bros. Wii 24

> Scribblenauts 30

FIFA Soccer 10 34

DJ Hero 60

Dragon Ball Revenge 70

of the King Piccolo

Dead Space: 82 Extraction

Resident Evil: 92

The Darkside Chronicles

ADEMAS

Reporte EGS 2009 38

Cementerio 78

de Videojuegos

En esa edición te presentamos

SUSCRIBETE LLAMANDO

Del DF: 5265 0990 Sin costo desde el

erior de la republic

01 800 849 9970



¿Qué hay dentro de...? Los barbaros han formado

parte de muchas historias en las películas y, por supuesto, también en los juegos de video, así que ahora tocaremos el tema de estos poderosos guerreros y cómo se han hecho presentes a lo largo de la historia.



Cementerio de Videojuegos

El clásico de las Arcadias ha sido adaptado en numerosas ocasiones para distintas plataformas y desde hace más de dos décadas se ha consolidado como uno de los infaltables para la colección de un verdadero fan. Te hablaremos a detalle de todo lo relacionado con esta invasión virtual allenígena.





Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Colonia Santa Fe Delegación Álvero Obregón CP 01210 México, DF Tel: 5261 2600 clubnin@clubnintendomx.com

> DIRECCION EDITORIAL Gus Rodriguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL Jayler Martinez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL EDITOR Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos García "Master"

GOLABORACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Adrián Moscoso AGENTES SECRETOS Aky / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO Javier Fernández ARTE

DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz

PRODUCCIÓN AMERICA DEL SUR Maximiliano Vivanco GERENTE DE P María del Pilar Sosa Miguel Ángel Armendáriz



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / Rodrigo Sepúlveda VICEPRESIDENTE EDITORIAL

Irene Carol

DIRECTOR GENERAL DE MINISTRACION Y FINANS Mauricio Arnal

DIRECTORES GENERALES Carlos Garrido MÉXICO José Carlos de Mier DIRECTOR DE OPERACIONES AMERICA DEL SUR Luis Castro

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS Alonso Weber

Alonso weder
OERENTES DEMERALES
CHILE Maria Eugenia Goiri
EDUADOR Hernán Crespo
PERÚ Neal Tritton
VENEZUELA Maria Rosa Valandia AREA COMERCIAL

CIAL ARGENTINA DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA Adrián de Stefano EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA Nidia Beltetón GERENTE DE VENTAS CHILE Bettina Chiffelle

GERENTE DE NUEVOS NEGOCIOS CHILE Patricia Rosales

Gabriela Egas COORDINACION Y VENTAS GUITO Fabiola Dávalos DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL Madelin Bosakewich GERENTE DE VENTAS LUXURY BOODS Maria Parets

Maria Parets
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
GARDINIO EN PRIMA DE PUBLICIDAD MÉXICO
ENLÍQUE MATAT DE PUBLICIDAD PERÚ
CATMON DE VINTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
CATMON ROSA VILIANUEVA
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD DE PRÚ
DIRECTOR DE VENTAS PUBLICIDAD DE PRÚ
DIRECTOR DE VENTAS PUBLICIDAD
JEFE DE VENTAS VENTAS VENTAS LES
JEFE DE VENTAS VENTAS

JEFE DE VENTAS VENEZUELA María Claudia Moreno ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS GERENTE ARGENTIN Marcela Gutiérrez GERENTE CHILE Robinson Castro M. Rosario Sánchez Robles SERENTE PERU Lidia Fernández GERENTE VENEZ Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREAT Diana Zambrana

CIRCULACIÓN A JEFE DE C ROULACIÓN A Alejandro Iglesias GERENTE CHILE Rodrigo Gambea Espi

JEFE DE CIRCULATION ECUADOR Franklin Rosera DIRECTO PURIT DE ISSUE ENDES UNIDESE John Jairo Mejia

Sylvia Cañas JEFE DE CIRCULACIÓN PERI SUSCRIPCIONES

Isabel Somez Zendenio

CLUB NINTENDO

C CLUB NINTENDO

C CLUB NINTENDO

C CLUB NINTENDO

Marca Revista mensione, editada a marca Revista Marca Revista Marca Revista Marca Revista Marca Revista Marca Revista Revist Mexicana. Numero de Ca NINTENDO. 84-208-52. Nacional del Derecho de marzo de 1992. Cerri de wy Revistas Rustradas. De Lucio Blanco Nº 435-8-8-80 zons ambos con expediente N° 1227

Ventrals fusion to the Construction of the Construction

Impresa en Colombia par: World Color Colombia S.A., Dalle 17 No. 37 St. Boya Teléfono: (571) 208 6030.

Telétono (571) 208 6030.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA E CONTROL SOBRE VENTAS: ARGENTAS E CONTROL SOBRE VENTAS E CONTROL

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Rese
Under license to Editorial Televisa. S.A. de C.V.

Impresa en Colombia por World Color Colombia S.A. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS, ALL RIGHTS RESERVED
© Copyright 2009.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO Investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EDITORIAL

En tus manos tienes la edición número 217 de Club Nintendo. Este ejemplar es el resultado de 18 años de dedicación y trabajo: imágenes y textos han sido parte fundamental de la historia de Club Nintendo. Hemos trabajado sin parar durante todos estos años. Se dice fácil, pero no ha habido un mes en todo este recorrido en el que la revista no se haya publicado. La evolución de Nintendo ha sido plasmada y transmitida a través de nuestras páginas hacia ti, nuestro lector y amigo. En su momento nos sorprendimos con los juegos de NES, todo un paso adelante contra lo antes visto en cuanto a consolas caseras se refiere: luego recibimos al SNES, una joya de sistema que marcó a muchos de los videojugadores; después de unos años flegó el Nintendo 64, en el que experimentamos títulos como Super Mario 64 y The Legend of Zelda: Ocarina of Time, entre otros. Luego el Nintendo GameCube, sistema que introdujo el disco al mundo Nintendo, y ahora el Wii, consola que ha redefinido el gameplay en los videojuegos. Todo esto además de las consolas portátiles que se han lanzado a lo largo de estos años.

Es un orgullo festejar 18 años, es un reto consumado que nos obliga a imponernos otro: cumplir 18 mas. Obviamente: esto sólo lo podremos lograr con tu complicidad, sólo tu nos puedes avudar a realizar este nuevo reto que hoy tenemos frente a nosotros. Mintendo pone lo suyo, videojuegos, diversión y más, nosotros nos comprometernos a seguir dándote y trayéndote la mejor información con contenidos editoriales de gran valor e interés. Seguramente tú seguirás a nuestro lado como lo has hecho desde el momento en que tuviste en tus manos tu primer ejemplar, no importando si fue hace 18, 15, 10, 5 o un año, incluso meses. Gracias de antemano!

Bueno, bueno... pero ¿que contiene esta revista? Como parte nuestro aniversario hemos preparado un artículo especial con los 18 personajes y juegos que han sobresalido en la historia de Nintendo, también las 18 mejores y peores portadas de nuestra larga historia, además de los 18 artículos que más han gustado entre nuestros lectores. Por cierto, gracias a todos los que participaron en nuestro encuesta. Por supuesto que también tenemos revisiones, noticias, especiales y un poco más.

Comencemos con esta edición de 18 aniversario!



SUPER MARIO BROS. Wii

Wii



HASTA 4 JUGADORES!









¿Vas a competir o a cooperar?

Lasmagen





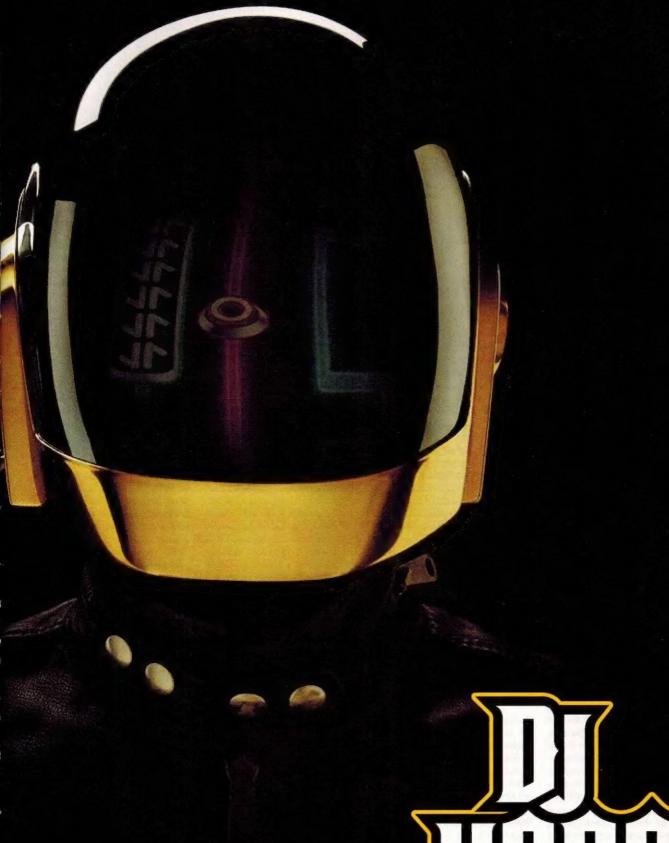


a nueva forma de entretenimiento que propone Activision es DJ Hero, título que sigue la misma tendencia de Guitar Hero al ofrecer un estilo de juego práctico, dinámico y entretenido que realmente puede jugar cualquiera que lo tenga en las manos. Ahora contarás con una tornamesa, como todo un DJ profesional, para que llenes de ambiente las fiestas o reuniones con tus amigos o, si lo prefieres, compite en contra de otros DJ para demostrar quién es el verdadero rey de la fiesta. La lista de canciones es inmensa, son aproximadamente 100 rolas de grupos famosos para que elijas tu favorita y comiences a crear efectos y mezclas al instante. Además, habrá momentos en ciertas canciones donde puedas utilizar la guitarra, asi complementarás tu estilo musical. DJ Hero vendrá en dos ediciones, la básica y la versión Renegade, que contiene un bonus adicional de Eminem y Jay-Z. Si quieres más info, checa la...

...Página 60









¡Qué tal, **Doctor Mario** y amigos de Club Nintendo! Espero que la estén pasando de maravilla y, sobre todo, que puedan responder mis siquientes preguntas:

1.- ¿Va a aparecer un nuevo juego de **Naruto** para Wii que sea en modo aventura?

2.- ¿Habrá un juego de futbol que utilice la Wii Balance Board?

3.- ¿Habrá un nuevo juego de **Sonic**? Y si es así, ¿para cuándo?

> Juan Diego Ortigoza Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Juan? Gracias por escribir para esta sección. En Wii, la exitosa serie de Shonen Jump tendrá una nueva experiencia en gameplay, con el título Naruto Shippuden Ryujinki (desarrollado por Takara-Tomy). Allí se puede apreciar cómo se cambia el estilo de pelea por uno más de aventura, recorriendo escenarios mientras personificas a Naruto con un nuevo look que abre la posibilidad de que se trate de una historia original e independiente del manga o de la serie de televisión. Sólo faltaría que la compañía desarrolladora o distribuidora diera más detalles. pues por ahora, sólo se han dado a conocer imágenes, pero nada referente a historia, objetivos o modos de juego. Ahora bien, otro pequeño problema es que -por ahorasólo se ha anunciado para Japón, así que tenemos que esperar para conocer si también nuestro continente tendrá esta nueva edición de Shippuden.

En cuanto a futbol soccer, no se tiene contemplado el uso de la Balance Board en franquicias como Pro Evolution Soccer o FIFA, pero curiosamente Academy of Champions, la nueva propuesta pambolera de Ubisoft de la que probablemente leíste el mes pasado en esta publicación, sí cuenta con soporte para dicho accesorio, quizá porque

se trata de un estilo de juego más relajado, es decir, con posibilidad de crear situaciones chuscas o enfocadas a minijuegos, pues quizá ya para jugar un partido completo no sea tan conveniente. Veamos qué otras sorpresas nos proponen Konami y Electronic Arts para volver mucho más dinámico su gameplay. Es un hecho que vendrán más juegos de Sonic y supongo que te refieres a los de aventura clásica, pero quizá sepamos más de ello en el próximo año, porque por ahora sólo se han dado a conocer Sonic & Sega All-Stars Racing, un juego tipo Mario Kart que llegará para ambas plataformas de Nintendo a principios de febrero del 2010, así como también Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (disponible desde octubre), la secuela de olimpiadas que ahora dará mucho de qué hablar por la innovación y diversidad de sus disciplinas de juego. En esta ocasión se incluyen muchas actividades entretenidas para que compitas en compañía de tus familiares o amigos y con la característica de humor y diversión que se ha visto a lo largo de todos los juegos deportivos de Nintendo.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Me surgieron unas cuantas preguntas que son urgentes:

1.- Tengo el Nintendo DSi pero no le puedo meter canciones. ¿Leí que debo convertirlas al formato AAC, Jes cierto?

2.- ¿Qué programa me recomiendan para transformar de formato mp3 a AAC?

3.- ¿Podría ser posible que para el Nintendo DSi sacaran una actualización para platicar en Internet?

4. ¿Cuándo saldrán en México los accesorios para el Nintendo DSi?

Alejandro Sanvicente Vía Correo electrónico Así es, mi estimado Alejandro. El Nintendo sólo puede reproducir audio en formato AAC, m4a, mp4 y 3gp. Si quieres convertir tus rolas a formato AAC, sólo debes buscar un programa de conversión de audio, hallarás muchos en Internet a precios razonables e incluso, muchos otros gratuitos. Sólo debes asegurarte que sean compatibles con los formatos que utilizarás, por ejemplo, que convierta de mp3 a AAC. Un detalle muy importante es que las canciones o pistas de audio en general no deben estar protegidas contra copias, de ser así, no se podrán convertir al formato compatible con el NDSi.

Sí sería posible, de hecho tanto para voz como para texto, pero por ahora la intención de Nintendo es concentrarse en los videojuegos y, de hecho, algunos como Metroid Prime Hunters o Pokémon Diamond y Pearl cuentan con opción de chat de voz dentro del entorno del juego. Así que por ahora, una aplicación nativa para comunicación en línea no está dentro de los planes de la compañía, pero no dudes que próximamente veamos algo en el canal de tienda del Nintendo DS, pues así como va evolucionando su gama de aplicaciones y juegos en línea, estamos seguros que alguna compañía tomará muy en cuenta esa función que haría feliz a todos los afortunados dueños del Nintendo DSi, no sólo para comunicarse dentro de los videojuegos, sino para aprovechar las ventajas del Internet y tener una línea directa con todos nuestros amigos.

¡Qué tal, **Doctor Mario!** Esta es la primera vez que escribo y quisiera que me contestes unas preguntas que me inquietan un poco.

La sensación por Naruto parece no agotarse y, de hecho, va cada vez más en aumento aunque en la animación se haya vuelto un poco lenta por los capítulos que comprenden luego de la batalla de Naruto contra Sasuke junto a las cascadas gigantes y hasta el inicio de Shippuden.

2.- ¿Para jugar el juego de **Wii Sports Resort** ¿se necesita a fuerza el Wii MotíonPlus?

Bueno, eso es todo por ahora. Espero me contestes pronto.

Ulises Aguilar Vía correo electrónico

No es difícil pensar que Nintendo nos esté preparando otra edición de Super Smash Bros, para alguna de sus plataformas, ya sea existentes o futuras, pues se trata de una franquicia que ha alcanzado -en poco tiempo- una popularidad impactante. Pero no podemos estar seguros, confirmar o negar nada hasta que la propia compañía (Nintendo) dé un anuncio oficial. Aunque -y esto sería especulando- hay que tomar en cuenta que la tendencia ha sido de una versión por generación de consola casera, por lo tanto -y sigo especulandopodría significar que la próxima secuela de peleas de los personajes de Nintendo venga para la siguiente generación.

Por último, sí es necesario que tengas el Wii MotionPlus para jugar Wii Sports Resort, pero no te preocupes, en cuanto compres el juego, este novedoso accesorio vendrá incluido en el paquete, claro, si necesitas más para insertarlos en otros controles, los podrás comprar por separado.



Hola, **Dr. Mario** y toda Latinoamérica! También saludo a quienes hacen posible Club Nintendo. Está es la primera vez que les escribo y tengo un montón de dudas que quiero que me resuelvan.

1.- ¿En el juego de Metroid Other M se utilizará el sistema de cámara como el de Metroid Prime 3: CO-RRUPTION? Es que ese modo de juego me encantó.

2.- ¿De qué se trata exactamente Metroid Prime 4?

Espero que me respondan pronto y si me preguntan, adoro los juegos de Nintendo.

Les mando un saludo afectuoso

Javier Anleu Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Javier? Hay que tomar en cuenta que la nueva aventura de Samus Aran estará a cargo de una nueva compañía, en este caso Team Ninja (la saga Prime fue por parte de Retro Studios), por lo tanto, es altamente probable que su visión creativa tenga detalles distintos, incluso para marcar diferencia entre versiones, por lo que seguramente los detalles de cámara y estilo de juego pueden ser otras, quizá poco o mucho, eso todavía no lo sabemos, pues por ahora sólo se han mostrado videos de secuencias de acción, pero no del cómo se moverá la protagonista en el mapa.

Ahora bien, Metroid Prime 4 no existe –ni existirá-, recuerda que la trilogía terminó con Corruption, el nuevo "Other M", será una aventura diferente y fuera del contexto de la saga Prime. De hecho, sí hubo cuatro juegos de Metroid Prime, tres en consola casera y uno en Nintendo DS, pero este último es una aventura alterna que no se contabilizó dentro de la trilogía.

¡Hola, **Doctor Mario!** Es la primera vez que te escribo y quisiera que me contestaras estas preguntas que sólo tú me puedes responder.

1.- ¿Es verdad que el carismático **Geno** (a mi gusto un gran personaje del **Super Mario RPG**, el mejor juego de todo el SNES) iba a ser seleccionable en **Super Smash Bros. Brawl**? Es que leí en un blog que lo habían anunciado en la página oficial pero no lo encuentro en ninguna parte.

 Con la pasada bajada de precio de las consolas de nueva generación (todas menos Wii), ¿Wii bajará de precio?

3.- Siguiendo con los rumores. La compañía Rockstar Games ha mencionado que tienen fuertes lazos con Nintendo por ahora. Entonces, ¿podrá salir un nuevo juego de **Grand Theft Auto** para Wii o NDS? ¿Han mencionado algo al respecto?

Alonso Cádiz Chile

Mucho se dijo sobre la lista de personaies de Brawl antes de su estreno o anuncios oficiales, incluso se había comentado de Mega Man y vaya que no sonaba tan descabellado, pero en cuanto a Geno, sólo fue un rumor que salió de los fans y en ningún momento de parte de los desarrolladores, siento que es un persona carismático y podría funcionar, pero toma en cuenta que aún falta mucho por ver de Smash Bros. y, por lo tanto, no podemos descartar a nadie para futuras ediciones, ahora sí que todo está en manos de Nintendo.

El pasado mes de septiembre, Nintendo también bajó el costo del Wii en Estados Unidos en un aproximado de 50 dólares y, todo indica que para nuestro país también habrán ajustes, pero claro, es una simple suposición, así que deberás checarlo directamente en las tiendas para este fin de temporada. La verdad es un aliciente para que la gente siga consumiendo los productos, además de adquirir una consola tan popular como el Wii que tiene una extensa gama de juegos para todas las edades, géneros y gustos.

La relación con Rockstar Games es bastante buena y por ello se logró el primer título de Grand Theft Auto para Nintendo DS, pero al parecer -y fuera de todo lo que nosotros esperaríamos- el juego no tuvo las altas ventas que se esperaban, por lo que podría ser un freno para la posibilidad de ver una versión de esa franquicia en Wii. Además, tomemos en cuenta que GTA se ha mantenido en portátiles para Nintendo y nunca en consola casera, aunque si la versión de Nintendo DS resultó tan buena, no me imagino qué podrían lograr

en Wii, sería cuestión de que en la compañía Rockstar se animaran de una vez por todas y desarrollen algo en grande para Nintendo.

Esperemos que más compañías copien el ejemplo

de Capcom y hagan nuevos títulos que sigan

sus historias clásicas, por supuesto, con el

caso de Mega Man 9. ¿A poco no te gus-

taria que Nintendo hiciera otro juego

de Mario en 2D similar a SMB3?

toque retro que fue todo un éxito en el

¡Hola, **Doctor Mario!** ¿Cómo está todo en el reino champiñón? Espero que todo bien... ¡O mejor no! Que **Bowser** ataque de nuevo, así tendremos un nuevo juego. Bueno, es la primera vez que escribo, quiero felicitar a todo el equipo de Club Nintendo por el excelente trabajo que llevan con la revista. Bueno, vayamos al grano:

1.- ¿Es legal usar Flash Cards para el NDS?

2.- Tengo un amigo que es un genio en programación y está trabajando un juego para Nintendo DS ¿Eso es legal?

 ¿Existe algún juego de la saga clásica de Mega Man para Nintendo Wii?

4.- En donde me encuentro ya no se consigue la consola Game Boy Advance y sus cartuchos. ¿Es legal usar emuladores de GBA?

Espero y puedas responderme mis dudas. Gracias.

Jorge Vega Via correo electrónico

De cierta forma tienes razón, mi estimado Jorge. Sin las locuras de **Bowser**, no habría tantas aventuras en este reino champiñón, pero ya nos estaremos preparando para ver qué nuevos métodos de contraataque utilizaremos para evitar que cumpla sus turbios objetivos. Si utilizas la *Flash Card* para juegos pirata sí es completamente ilegal y puede llegar, en un momento dado a dañar tu sistema si alguno de los programas que utilices a través de

ese dispositivo contiene algún tipo de software malicioso.

Programar para Nintendo DS no es ilegal, siempre y cuando se tenga un contacto con Nintendo para que autorice los kits de programación y desarrollo y, por supuesto, la historia, personajes, música y demás elementos sean completamente originales, de lo contrario, podrías meterte en situaciones difíciles por derechos de autor. Incluso tu amigo podría desarrollar para DSiWare, pero repito, primero tiene que hacer la petición con Nintendo of America directamente, para que ellos le indiquen los puntos a seguir y el cómo o qué se necesita para llevar a cabo su proyecto de ser aprobado.

En WiiiWare, no hace mucho, Capcom publicó Mega Man 9, que sigue las hazañas de la historia original del personaje azul. Por supuesto, para mantener la coherencia, se conservó el estilo gráfico de aquellos años, así como la música y composición de los escenarios; en sí, resultó en un estupendo título para descargarse para Wii a un precio razonable. Para terminar, lamentablemente el Game Boy Advance dejó de producirse y comercializarse oficialmente desde hace algunos años, por lo tanto, ya no se consiguen juegos tan comúnmente en tiendas formales, sin embargo, quizá en algún mercado o local donde vendan títulos de generaciones puedes tener suerte. También te comento que hay tiendas especializadas (como esa donde rentas y compras películas) que comercializan no sólo títulos actuales, sino también juegos desde el NES y también puedes checar en sitios de subasta por Internet.



¡Hola, Doctor Mario! ¿Cómo estás? Esta es la primera vez que te escribo para que me respondas las dudas que tengo.

1.- Dime si va a salir un nuevo juego de Mega Man que se va a llamar Mega Man ZX ACCESS, porque lo vi en una página de noticias que había en Internet.

2.- ¿Cuándo va a salir el juego Bakugan para Wii, que vi en canal Nintendo?

> Sebastián Pacheco Sandoval Vía correo electrónico

Hasta ahora sólo tenemos Mega Man ZX Advent, que salió en América en octubre del 2007, pero ;Access? De ese no hay dato alguno ni en las listas oficiales de Capcom, pero toma en cuenta que mucho de lo que puedes encontrar en Internet son rumores y como tales, no siempre llegan a ser una realidad a futuro. Lo que sí es un hecho, es que Bakugan (juego presentado por Activision) ya está disponible desde hace unas semanas tanto para Wii como Nintendo DS, por supuesto, se basa en el anime japonés del mismo nombre, pero lo bueno del juego es que podrás editar personajes, disfrutar de interesantes efectos visuales e historia dirigida por el editor de la serie animada, lo que le dará más coherencia al videojuego.

jiHola, Dr. Mario! ¿Cómo te va con esas preguntas? Bueno, como es primera vez que te escribo, quiero saber algunas fechas pendientes de 2009 y otras preguntas.

1.- ¿Cuándo saldrá New Super Ma-

rio Bros. Wii, ¿para finales de 2009 o principios del 2010?

2.- El juego Super Mario Galaxy 2, ¿cuándo aparecerá?

3.- ¿Saldrá un nuevo juego de Star Fox para el Nintendo DS?

> Hugo Tapia Enríquez Vía correo electrónico

¡Qué tal, Hugo! New Super Mario Bros. Wii tiene fecha de 15 de noviembre, por lo que ya debe estar en tiendas y de no ser así, no debe tardar mucho en aparecer; Super Mario Galaxy 2 sí va a tardar un poco más, tanto así que ni siquiera tiene una fecha tentativa, pero estamos seguros que llegará durante el 2010, no sé si a principios o a finales, pero esa duda tal vez nos la despejará Nintendo en los próximos meses. Por último, Star Fox sigue sin aparecer en las listas de Nintendo, no tenemos noticias de lanzamientos para Wii o NDS de esta popular franquicia, pero lo más probable es que de ocurrir, podría pasar en Wii, pues desde hace mucho tiempo que se espera la primera incursión de Fox McCloude y compañía en esta plataforma. En cuanto tengamos noticias, por supuesto, se las comentaremos por alguno de nuestros canales de información.

¡Hola, Dr. Mario! ¿Cómo estás? ¿Ansiosos por ganarle otra vez a Sonic en las olimpiadas?

Como recordarás, es la segunda vez que te molesto (sin contar los correos en cadena que te envié) y espero puedas responder pronto a mis dudas.

Bueno, estas son mis preguntas:

1.- En Guitar Hero: World Tour. ¿dónde puedo comprar a los personajes secretos como Ozzy Osbourne o Ted Nugents? Ya les gané con todos los instrumentos disponibles en sus batallas pero no sé dónde irlos a comprar.

2.- ¿Hay manera alguna de conseguir Wii Points, que no sea con tarjeta de crédito o Wii Points Card?

El juego de Bakugan se basa en la animación conocida como Bakugan Battle Brawlers, la cual tiene como primicia la lucha a través de cartas y figuras diminutas en un ambiente de estrategia y Trading Card Game.

Porque mi familia y yo andamos endrogados y yo no tengo efectivo en mi billetera.

3.- Vi en Internet que saldría al mercado un juego tuyo (de Dr. mario) al estilo de Trauma Center, y a mí me gusta mucho esta saga. La pregunta es: ¿es verdad, o se trata de otra de las muchas mentiras que hay en la web?

4 En Super Smash Bros. Melee, ¿cómo consigo el escenario de Donkey Kong de N64? Porque no tengo idea de cómo.

5.- ; Guitar Hero On Tour Modern Rock tiene una lista variada de canciones, o es algo así como la primera parte de esta línea?

Bueno estas son todas mis dudas, gracias por tu atención, espero contar con una pronta respuesta. Gracias y hasta luego

> Charly García Vía correo electrónico

¡Qué tal, Charly! Ya no mandes correos cadena, mejor invierte ese tiempo en formular buenas preguntas para esta sección, ¿no crees? Ahora sí, vamos con las respuestas. Para que tengas a Ozzy Osbourne, debes participar en el Ozzfest en la modalidad de carrera como vocalista, y para Ted Nugent, simplemente termina su modo de Guitar Battle en el modo de carrera con guitarra; luego de que acabes con lo anterior, podrás tener a estos héroes del rock.

Desafortunadamente la compra de Wii Points Cards sólo es a través de tarjeta de crédito o débito y, en su defecto, mediante pago en efectivo para adquirir las tarietas de prepago como las que conoces de celular o de iTunes (por mencionar similitudes). Sin embargo, toma en cuenta que si uno de tus amigos compra las tarjetas y bondadosamente quiere obsequiarte un juego de la Consola Virtual (en la opción "regalar") lo podrá hacer con suma facilidad, además de que será una transacción fácil y no incrementa el costo del artículo adquirido.

Hasta donde yo sé, no hay planes de cambiar el formato de juego tipo puzzle del clásico Dr. Mario. Seguramente son rumores que hacen los mismos aficionados dando una interpretación de lo que -según ellos- podría ser el siguiente paso de la franquicia, pero repito, hasta ahora no hay planes de una

nueva secuela y de hecho, la última que vimos para WiiWare conserva el mismo estilo y, además, agrega nuevas opciones como el juego en línea y la opción para cuatro jugadores simultáneos.

El escenario de Donkey Kong en Super Smash Bros. Melee, lo consiques al completar el 15-Minute Melee, tan simple como eso, así que ya podrás descansar y por fin, tener completo tu juego de Smash. En cuanto a tu última pregunta, no comprendí mucho tu idea, pero te puedo comentar que Modern Rock tiene una extensa lista de canciones y se suma a la de la edición anterior para obtener una galería de canciones impresionante y, por supuesto, hay compatibilidad plena entre versiones.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe

Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, D.F. También puedes escribirme por correo electrónico a:

clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:

Édgar Sánchez; Ciudad Lerdo, Durango. Gonzalo Pauchard; Quillota, Chile. Juan Pablo Soto: México, D.F. Isaac Vidales: Guadalupe, Nuevo León, Kenia Castillo; Mexicali, Baja California. Julián Orta; Jaltenco; Edomex. Enrique Espinoza: Guadalaiara, Jalisco. Brandon Castro; Jacona, Michoacán. Filippo Giardina; Maracay, Venezuela. Ulises Marín; México, D.F. Alejandro Jerez; San Salvador, El Salvador. Alberto Rosello; Pénjamo, Guanajuato. Alfonso Moreno; Calera de Tango, Chile. Ángel González: Metepec, Edomex. Alfonso Mercado; Zapopan, Jalisco. Enrique Rivera; Tecate, Baja California. Leilany Núñez; Huanimaro, Guanajuato. Toni Núñez: Huanimaro, Guanajuato,



El rombo de la portada ¿Será que Chun Li se puso sus moños con el rombo del mes pasado?



Servicio sólo para México

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN v envialo al 21111

550.00 OL STROUGH

Envia - ABC

al Number

Para activar to SS Star. vence...

y recibes M ABC

ENC

C700

CLUB XXX 0201

ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envialo al 31111

eno

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar

CRRE

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

Envia - ABC CT FOTO **C780** - Number 31111 \$15.00

Ejemplo:

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club

Nintendo y estar siempre informado. Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envialo al 61111

Envia -ABC

al Number

y recibes M ARC

NDS, SSN, Pare

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PADUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos ritulos

Resident Evil Archives (Wii) Klonoa (Wii)

Mega Man Star Force 3 Black Ace (NDS) The King of Fighters: Orochi Saga (Wii)

Teenage Mutant Kinja Turtles, Smash-Up (Wii)

Metroid Prime Trilogy (Wir) Virtua Tennis 2009 (Wir)

Muramasa: The Demon Blade (Wii)

Call of Duty: World at War (Wii)

Scribblenauts (NDS)

Los mejores conos ne videojuegos. Envia CT REAL + Clave al SILLI Ejemple CT REAL CONGRAL al 2011 Precio por tono real: 3 15 (VA incluido

TONO

Congratulations **Mortal Combat** Game Over Highscore

CLAVE

CONGRAT WOMBAT OVER SCORE

TONO

Secret Level Start your engines Try Again Winner

STARTI WINNER

CLAVE

Eleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los **Ejemplo**: pasos a seguir: Envia

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos. 2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y enviaio al 31111

Precio por imagen: \$15 con IVA incluido Solo celulares GSM con WAP configurado. Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aptican restricciones.



- ABC CT LOCOCOLOR C708

CLAUDIA - Number

31111













MAURICIO







C707

JULIAN

C708

LAURA

1.11



C711

C712

C713

C714

(CN) EXTRA

El regreso de una gran pelea

Todos conocemos grandes títulos como Street Fighter, Mortal Kombat o Fatal Fury, son piezas claves del género de peleas, pero también existen otras que a pesar de no ser tan famosas en nuestro continente han aportado su granito de arena, como es el caso de Battle Arena Toshinden. Dicho título ha conquistado al público nipón por años, su estilo es parecido a Soul Calibur, es decir, peleas en 3D con gran dinamismo.

A mediados de la década pasada tuvo una aparición para Game Boy, la cual tuvimos la suerte de probar, en ella disfrutábamos de combates en 2D, donde los combatientes (samuarais en su mayoría), hacían gala de sus movimientos.

Todo esto te lo comentamos por que Takara Tomy está desarrollando una nueva versión de esta saga en exclusiva para Wii; aún no se han revelado detalles del gameplay, pero tomando en cuenta el estilo de la saga, es probable que mediante el Wilmote podamos indicar los ataques de nuestro personajes, haciendo de la experiencia algo más real.





Gráficamente luce espectacular, lo puedes notar en las imágenes que te presentamos, cada detalle está cuidado al máximo. De momento no tiene fecha de salida confirmada ni mucho menos se ha mencionado si saldrá en América, pero tomando en cuenta la tendencia dela saga, creemos tener posibilidades.

La vida de una granja también tiene emociones fuertes

Harvest Moon siempre ha sido una serie de simulación importante, prácticamente fue al que marcó la pauta en el género durante muchos años, pero también es cierto que el paso del tiempo le cobró factura en esta generación de consolas, ya que el concepto,

aunque entretenido, ya no sorprendía a nadie, a lo que se debe agregar

la competencia que representó Animal Crossing.

Por tal motivo, los desarrolladores de Marvelous Entertainment decidieron corregir la situación mediante Rune Factory para NDS y Wii, serie que seguía los principios básicos de Harvest Moon, pero agregaba elementos de acción y aventura. Los cambios fueron bien recibidos por los jugadores, lo que les ha permitido anunciar que se encuentran trabajando ya en la tercera parte para la plataforma portátil de Nintendo.

No se tienen datos aún de su lanzamiento, pero se sabe que en la historia podrás interactuar con decenas de personajes, inclusive podrás conseguir novia y casarte con ella... lo que no significa que todo sea felicidad, deberás enfrentar otros retos que ponen en peligro tu vida y la existencia de tu pueblo. Estamos seguros de que Rune Factory 3 será un título excelente, así que no le pierdas la vista.

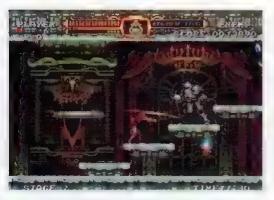




La aventura que vivirás en este juego es tan completa que puedes dejar por un momento la acción para dedicarte a buscar una novia con la cual casarte.

Una batalla más con el príncipe de las tinieblas

Si existía una serie que deseábamos ver en Wii era Castlevania, y como te informamos el mes pasado, esto ocurrirá pronto, pero eso sí, se trata de un título para WilWare. Konami ha decidido revivir algunas de sus viejas glorias, como lo son Contra, Frogger o Castlevania. Hablando particularmente de la saga de la familia Belmont, debemos decir que después del Nintendo 64 perdió fuerza, sobre todo porque los programadores se rehusaban a crear una nueva aventura en 2D, que a todas luces, es la que mejor le ha funcionado a la franquicia, en los mundos virtuales en 3D su esencia quedaba difusa.



Pero si por algo se ha caracterizado Konami es por complacer a sus seguidores, por lo que en esta nueva edición, titulada Castlevania the Adventure Rebirth, desean regresar a la acción básica que tantos reconocimientos les valiera. Los gráficos son muy parecidos a lo visto en las últimas versiones de Nintendo DS, pero eso sí, al parecer ahora no habrá laberintos, todo será lineal, como en los años del Super Nintendo.

Militar disellado teniendo 🖮 mente el estilo clásico, se ha: eptado per ne incluir movimientes: especiales mediante el Wilmote, de mode que será compatible con toda! las opciones de control que conocemos, como el de Consola Virtual o Niutendo Gametuco. Toda apunta a que norá un excelente juego, lo único malo: 🗮 que al momento de escribir-esta: nota, no se ha rebelado aún su fecha ile lanzamiento en América, ya que em Japón como siempre, ya se encuentra disponible. Pronto te traeremes más detalles acerca de Castlevania:the Adventure Reliand asi que manten te pendiente:

Un nuevo capítulo está por escribirse

Desde su aparición en Nintendo GameCube, la saga Tales se ha consagrado como una de las mejores opciones en lo que se refiere al género RPG, sus obras además de aportar un gameplay adictivo y novedoso, presentan historias llenas de emotividad que nos capturan desde el primer segundo.

Ha sido sorpresivo para todos, pero Namco Bandai se encuentra trabajando en un nuevo capítulo de esta serie para Wii, el cual llevará por nombre Tales of Graces. No se han dado detalles en relación a la trama que abordará, tan sólo se han mostrado algunas imágenes, pero son suficientes para darnos cuenta de que lo que nos prepara esta compañía será algo memorable.







Al parecer las batallas seguirán siendo en tiempo real, lo que permitirá que puedas encadenar ataques de todo tipo para terminar con tus enemigos, aunque claro, siempre debes tomar en cuenta su tamaño para no malgastar alguna magia que te pueda servir en alguna emergencia contra los enemigos.

Sabemos que debes estar ansioso por probario, pero aún le queda tiempo de desarrollo, Namco Bandai siempre se ha caracterizado por el cuidado que pone en sus obras.



Esta franquicia está convertida en todo un referente del género, esperemos que podamos contar con ella próximamente.





...A PARTIR DEL 3 DE NOVIEMBRES





CONTROLA A 2 RABBIDS A TRAVÉS DE SUS LOCAS AVENTURAS

MÁS DE 40 DIFERENTES MISIONES

15 DIFERENTES NIVELES

PERSONALIZA TUS PROPIOS AVATARES DE LOS RABBIDS

INCREÍBLE Y ÚNICA DIRECCIÓN DE ARTE

REGISTRATE EN WWW.UBI.COM... PARTICIPA!





FIFA 10 para Wil

The second secon ia de Riectronic Arti (Lik imodii norman nila escincia de Matemás. La usta oceanor le versión ha de Pifa ambio alguificativamenta arcka la preventación:gráfica tiena un munmillo tipo Call Shaded, dendete im BATO MARSION I ISOCIANO IN MORADO IIII a come terro un toque tipo distri a alforancia da las lina part les diffils plateires un in the ligations can phogration CONTRACTOR CLAR CONTRACTOR His hacks of page with mile has notife que para cochea mantra trián sout major y pour súpou outo o tion much exportence contribute of higher and placement

L TOSKINER I III KANTON I SHE IND TO IT IN A STATE OF THE PARTY OF THE program to the past of the pas freezin ten in establis



¡Un año más que se va! Han sido doce meses llenos de información y por consiguiente de trabajo. Cumplimos 18 años y lo celebramos con una edición completísima; no debes perderte nuestro artículo de portada. Pero no desperdiciemos más tiempo y entremos de lleno con las notas del mes en el Login. FIFA 10 con cambios este año, DJ Hero es la nueva apuesta de Activision; Rev Misterio protagonista con THQ; un nuevo Nintendo DS y recomendaciones compatibles con el Wij MotionPlus.

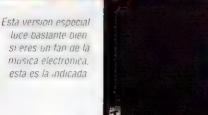
Activision presenta dos versiones de su nuevo DJ Hero. ¿Cuál te late más?

Los juegos musicales siguen dando de qué hablar, ya que con la salida del juego de la tornamesa virtual, tenemos dos opciones interesantes para poder decidir con cuál nos quedamos. La primera es la versión estandar (por llamarle de algún modo), cuyo juego contiene una tornamesa negra con plata; la segunda es la "Renegade Edition", que viene con una presentación más "pro", lo cual vemos desde los colores de la caja, el oro y negro, que le dan el toque elegante. Además, los raperos Jay-Z y Eminem le imprimen el sello de garantía. También te comento que la tornamesa es negra en su totalidad, con detalles en oro. Si quieres saber más de este juego, dale una leída al review que preparamos.



Ya puedes adquirir DJ Hero la verdad to recomendamos bastante io prota nos en el EGS y nes gusto

Wii



Vamos a ver si es el mismo caso de Guitar Hero, en el que vemos que debido al éxito, salen y salen versiones con canciones nuevas que van incrementando el playlist de los usuarios.

Sólo el tiempo dirá si se iguala el éxito.

Smack Down VS Raw 2010 y su versión para México

Tal ha sido el éxito de la lucha libre de los Estados Unidos en nuestro país, que THQ nos trae una presentación exclusiva para este mercado. La nueva portada del juego viene con la figura central de Rey Misterio, a diferencia de la versión para el vecino del norte, que trae a John Cena como principal. Este título ha ido mejorando con los años, es de los más importantes de la licencia, eso es un hecho.







El nuevo Nintendo DS i LL, por ahora, sólo se encuentra disponible en Japón

Desde el 21 de noviembre está disponible en aquel lejano país esta nueva versión de Nintendo DS. Este sistema es de mayor tamaño, incrementando la medida de su pantalla a 4 pulgadas, aunque en cuanto a funciones se mantiene igual que su antecesor. Además del *Stylus* que siempre viene acompañando a la consola, Nintendo nos dará uno más (el que se presenta en la imagen de arriba) en forma de pluma. Este no es el único color que anunció Nintendo para este nuevo NDS; también se presentó la opción en blanco y café oscuro, el cual luce muy bien y discreto ante todo.

Hasta ahora sólo se han dado detalles de su salida en Japón y se piensa que para los mercados americano y europeo saldrá para el primer semestre del 2010 con el nombre de Nintendo DS i XL; no hay nada oficial hasta el día de hoy (fecha de cierre de nuestra revista), pero nos mantendremos al tanto de comunicados para dar todos los detalles, ya sea por este medio o a través de nuestra página en Internet: www.clubnintendomx.com. Mantente al pendiente de cualquier novedad al respecto.





EHACER MANA

Instrucciones para descargar tonos polirónicos: Envía CN POLI + "clave" al 31111 EJ: CN POLI SOLA

Reggaeton

¿Que tengo que hacer!/ Daddy Yankee .	1111
Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric	140
Luna / Eddy Lover	, 11
Dime / ky Queen	131
Dame un poquito / Wisin & Yandel	PU

HILITO Abusadora / Wisin & Yandel AE'SADORA No es culpa mía / Daddy Yankee O JUPAMIA

Para chavos y chavas

	rata citavos y citavas	
	Be la traición / Be inda	T> 2 /150,725
l	Muriendo (ento / Moderatto y Bel rida	7,5 (,1)
	Un poco de tu amor / RBD	. 1
	Tenerte y quererte / RBD .	: 8
	Soy mujer / Ha - Ash	(1 3
	No te apartes de mí / Yair .	* * * * * *
	When you look in the eyes / Jonas Brothers	· · · · ·
	Burning up / Jonas Brothers	
	Circus / Britney Spears	1,
	Duele / Kalimba	1 2
	Sentimental / Moderatto	F1,711
	Sin despertar / Kuda	3
	Frágil / Allison	> p = 10
	No me digas que no / Nikki Clan	4 "11 68
	Rosa pastel / Belanova	9 C
	Somos lo que fue / Jesse y Joy	
	No te quiero nada / Ha Ash	6 5404
	Baby please / Alison	5 1135
	Si me besas / Lota	, 1
	Vidas paralelas / Ximena Sanñana	(
	maginar / Gee .	1 10

Éxitos de Timbiriche

Mamá / Timbiriche	MAMA
Mágico amor / Timbiriche .	MAGICO1
No seas tan cruel / Timbiniche .	CRUEL
Si no es ahora / Timbinche .	AHORA3
Cuestión de tiempo / Timbiriche	TIEMPO1
Besos de ceniza / Timbiniche .	BESOS2
Noches de verano / Timba che	NOCHEST

Juegos

al 91111

Éxitos en inglés

Automatic / Tokio Hotel .	AUTOMATIC
Kill the Lights / Britney Spears	KYCLE
Ego / Beyonce	E60
Hotel Room Service / Pitbul	ROOM
Flight 187 / 50 Cent	FLIGHT
Love is here / Sonohra	LOVERS
Beautiful / Akon feat Dulce Mana	BEAUTIFULX
Don't stop believing / Glee Cast	BELIEVIN
Fire burning / Sean Kingston	BURNING3
I gotta feeling / The Black Eyed Peas	FEELING
Knock you down / Keri Hison Ft. Kanye West & Ne Yo	KNOCK
New divide (So give me reason) / Linkin Park.	DIVIDE
No boundaries / Kris Allen	BOUNDARIES
Second chance / Shinedown	CHANCE
Out last night / Kenny Chesney	HIGHTS
Use somebody / Kings of Leon	SOMEBODY
Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Waiking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitbull (Calie 8) .	ENCHARANT.
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUSTS
Halo / Beyonce	MALO
Sugar / Flo Rida Ft Wynter	SUGAR
If you seek army / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	DUS
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADRES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	DIROUS
Hot 'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE

Rolas de guapos

Jaleo / Hicky Martin .	JALEO
Lioro por ti / Ennque Iglesias.	LLORO
Amanecer sin ti / David Bisbai	SINTI
Caprichosa / Chayanne	CAPRICHOSA
Suave / Luis Miguel	SUAVE2
Como un lobo / Miguel Bose	LUBU2
Es por ti / Juanes	PORTI
Sabes / Alex Ubago .	SABES
Detalles / Yaır	DETALLES
Vuelvo / Beto Cuevas	VULCIO

Exitos en español

Sampling that goes Marchia

EXITOS GII GƏHAIIDI	
Me quedo sola / Paty Cantu	SOLA
Adiòs / Jesse y Joy	ADIOS6
Hasta que el dinero nos separe / Pedro Fernández	DINERO1
Cumbaya / Peewee	CUMBAYA
Espiral / Pambo	ESPIRAL
Recuérdame / La Quinta Estación y Marc Anthony	RECUERDAME
Mi amor, amor / Maria José	
inmortal / La Oreja de Van Gogh .	INMORTAL!
La loba / Shakira	LOBA
Besos fáciles / Sonohra	FACILES
Causa y efecto / Paulina Rubio	CAUSA
Dar la vuelta / Equivocal	VUELTA
Deja (levarte / Dente	LLEVARTE
Jueves / La Oreja de Van Gogh ,	JUEVES
Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi	PORAMOR
Manos al aire / Nelly Furtado	AIRE3
Me gustas tú / Manitú	
Perdido / Manitú	PERDIDO
Ser et viento / iskander	VIENTO2
Hasta contar a mil / JotDog	.HASTACONTAR
A quien tu decidiste amar / Sandoval .	AMAR3
Te amo / Makano	
Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt	PRIMAVERA
Peter Pan / El Canto del Loco	
Dimelo a mí / Eros Ramazzotti	DIMELO3
El culpable soy yo / Cristian Castro	CULPABLE
Enamorado de ti / Diego Shoening	ENAMORADO 1
Viajando por el mundo / LOL Nº LUV	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
¿Qué nos pasó? / Reyli Barba = Nunca tendré / Coti.	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mí / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Te amo tanto / Nigga	
Mundo de caramelo / Danna Paola.	CARAMELO
	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares.	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de ti / Ha - Ash	YOSE1

ON JUEGO ROBIN





Pases, remates, disparos, paradas... toda la emoción del fútbol en un juego para tu móvil que te apasionará. Con América Soccer Cup tendrás a tu alcance la experiencia de la competición más reconocida del año. Envía

CN JUEGO AMERICA al 91111



जान्य जाता जनाव Ayuda a Papa Noni mi en caso de perder: Impas de un niño se como de una desiluaión maio año Envia CN JUEGO SNAF





CN JUEGO HARDY



IN JUEGO CHAVO

DESCARGA A TO GELOLAN IDS EXITOS DE TUS LETISTAS FAVORITOS



La muy muy M VARBY



LUNAS



El Chavo del ocho



Zapatos viejos (Live)





Nada puede comprainte

Abrazar la

ABRAZAR

Tu cuerno

me flama

MEL AMA





Womanizer Britto / Spears WOMANIZER

Hip's don't lie

Envia CN COMBO + "clave" al 91111 EJ. ON COMBO HIPS

tiono real + rotio

Hits en español

Volver a comenzar / Café Tacuba...., come of Mari La vecina / Angel y Khriz...... Pijamas / Babasonicos. Qué hado vo? / Ha-Ash indo fondo / Kalimba 🐪 💎 Miero enamorar / Kalimha, .. Perdonime / La Factoria. Eres para mi (en vivo) Julieta Venegas la luz / Ligu · vieras ido / Maná Hoy me iré de casa / Gloria Trev Motel y Paty Cantu o duice / Iskander il (en vivo) / Juseta V : pa

e pido / Juanes

COMENZAR METROSEXUAL PRESENTE ATREVEST VECINAT PLIAMAS QUEHAGO FONDO ENAMORAR PERDONAME4 PARAMI APAGUES HUBIEHAS QUIERAS2T HOYMEIRE VUELVO PALABRAS ISKANDER LIMON PIDO

Hits en inglés

r milda RIGHT tipsu vest. . . u PAPARAZZI 11 . ' : ' sal . HIPS ONE1 sof May a met THRILLER # × × 300 ° C PC T AMBITION 1. A. D. ISLABONITA A TOTAL AS BEWITH *r / 1 * 3t STRONGER2 a. , 31 c, d GIVE FROM HER ! MAY RELAXT TODAYT , f, 11 " " ; T APOLOGIZE for the contract of the second STOP

Instrucciones para descargar tonos reales: Envia CN TONO + "clave" al stiti ej: en tono comenzar





















































Lovia CN (811) + clave al 3111 Ejemplo CN (116 Ebist 2)

Ammaciones





SONIDOS REALES

Si no contestas, illiuuu...... DIVINAS1 Si contestas vales mil...... DIVINAS2 D sea, contesta logoser...... DIVINAS3

Envia CN REAL + "clave" al 31111 Ej: CN REAL DIVINASI













Envia CN COMBO + clave al 91111 Ej CN COMBO AMANDOTE





Descarga y llevate una exclusiva foto

Envia CN COMBO CARAMELO al 91111

and Trail O (of) a pulse house; a A on () I from his Describe Faceronics. In

TEADILS GO HEIME

PREPARATE PARA REIR HASTA LA LUNA Y DE REGRESO

Hemos visto aventuras con una historia meramente de adorno, con situaciones totalmente ilógicas, pero que aum así, son verdaderas obras maestras de la diversión, como es el caso de la más reciente oferta de Ubisoft; nos referimos a Rabbids Eo Home, que tomando ventaja de las cualidades del mando del sistema pretende dar a los seguidores de sus "adorables" conejos, un título que cumpla cabalmente con las expectativas que han generado estos seres espaciales.



Violencia animada, humor crudo, lenguaje moderado, referencias ai tabaco

© 2009 Ubisot

























ROBANDO CAMARA

Al acercarse el lanzamiento de Wii habia varios juegos que deseñbamos probar debido a lo prometedor que resultaba su gameplay, entre ellos se encontraba Rayman Raving Rabbida, producido por Ubisoft, en el cual la mascota de la compañía debia enfrentave a ciensos de conejos invasores en divertidos minijuegos, al cuilo de Wii Sporte o Mario Party; rum una gran aceptación, lo que la permisió algunas escuelas, en las que cada varante los conejos aquaban el cariño del público, al grado de que Rayman parecia ser un personaje sacuridaria.



En cada escenario encontraras distintos objetos que robar, pueden ir desde una libreta hasta una turbina.

Logicamente que dicha liturción no iba a passe interestida por la comenzación de la competita del comenzación de comenzación de comenzación recursión escuerás en los Rabbidos lo ciento es que la sectionación recursión escuerás en los Rabbidos lo ciento es que la sectionación recursión escuerás en los Rabbidos lo ciento es que la sectionación que se que de ciento es que la sectionación de que se que derán para escor como el la pilitariona en la comención de que se que derán para escor como el la pilitariona en la comención de la bienvenida a una aventura tridimensional.

UN PEQUEÑO SALTO PARA UN CONEJO-

Recuerden in mine de Contest « Bad Feir. Despuese bien, la que resente en Rabbide Go Home rique la miema linea, objetivos rimples pero un testenidos. Todo comienza oundo los consigueremienzan a convivir en la Tierra con los humanos al dia a dia parece abserirles un poco, siempre lo mismo, mingura novedad, pero un dia danido mism hacia atria, preguntame de dónde riempre im ambargo al no aucontes en respuesta desden mejor planear "hacia dónde van".



Su plan es ir a la Luna, selest, si al hombopudo llegar elles también pueden hacerle, sólo que su plan no incluye naves especiales ni trajes de astronautas; ellos aplicarán un soncepto sencillo: apilar objetos para elabasar una sossey así podes alcanzar el satélite, tardado pero seguro.





Obviamente que los objects que integrando en microcruza no pueden ses sólo piedes a cajas, por lo que se derán a la tarea de escolectar las pertanencias de los humanes a más puro carilo de ses supermentado se más basta contarán con carritos donde podrán reunir los artículos.

. 0

Compania: Ubisoft

Desa rodador **Ubisoft**Categoria **Aventura**

CONOCE EL PASADO

- Rayman vio la luz en 1995 para la última consola que lanzara Atari, el Jaguar, donde obviamente no le fue muy bien; posteriormente apareció en varias consolas de La Gran N, como el Nintendo 64 y actualmente Wii, obras en las que nacieron los Rabbids.
- En la serie Raving Rabbids se han visto parodias de personajes de la misma compañía, como es el caso de Sam Fisher de Splinter Cell, lo que le ha valido buenos comentarios... es una tástima que hayan retirado otras como la de Naruto.
 - Los spots publicitarios en los que los Rabbids tenían el papel principal, fueron el elemento clave para dejar a Rayman como el segundo a bordo en su propia aventura.



CLUB III TEIIDO T

TODOS A MIRAR LA LUNA

The Legend of Zelda: Majora's Mask:

La Luna jugaba un papel crucial en esta gran obra de Nintendo; el poder de la máscara de Majora atraía la Luna a la región de Termina, lo que acabaría con la vida en dicha región, por lo que el héroe, Link, sólo contaba con tres días para detener la colisión. Sin duda una historia oscura, asombrosa, si no la conoces, descarga el juego desde el canal de tienda de tu Wii.



Mortal Kombat:

Este revolucionario juego de Arcadia y Super Nintendo guardaba un secreto especial en el nivel The Pit. Las peleas eran al aire libre, lo que permitía que se viera la Luna, pero además aígunos objetos voladores no identificados que eran una señal, te indicaban que debías ganar el encuentro sin usar patadas y sin defensa; al conseguirlo te hacías acreedor a una pelea con Reptil.



El decir adiós a los minijuegos no ha sido un error, al contrario, reforzará la popularidad de los personajes, que aunque ya contaban con sus seguidores, el público tradicional aún se mantenía un poco renuente al concepto.



IN MUNDO FOR CONDUISTAR

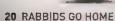












MANOS A LA OBRA

Los habitantes de las ciudades afectadas han medo um percello apecial, que el compe ra de detener a los rabbids... o al menos esa ou i in historialistic pare que paredos un tiple libr illigia minimum citta proposicionami represe a nepatroprodu La de la cide de la ci The state of the s mante barrant i hard gire bir illini mil barra giyayi reconstants from the second section of a posibilidad de demibar a varios al mismo tiempo si eres hábil con el control.



itas tanto el Wilmote como el Nunchuk para controlar los movimientos de los conejos: lo sensible que resulta a nuestras instrucciones pero solo es cuestión de unos minutos para que puedas dominario: el secreto está en medir los Zack and Wiki o Mario Galaxy, pero lo com-

Para evitar confusiones, los elementos que puedas tomar estaran encerrados en circulos blancos, algunos encadenados para que subas varios a tu carrito en un solo intento.

Las imágenes del juego son excelentes, han optado por un estilo colorido, lo que además de permitir situaciones espectaculares, le queda como anillo al dedo a la temática alegre y divertida de la aventura.

Honestamente, teníamos nuestras dudas respecto a este juego, ya que aunque el carisma de los personajes no se puede negar, el experimentar en un género tan demandante como el de la aventura de la noche a la mañana pudo representar un que será uno de tus favoritos.







M MASTER

Aunque divertidos, no me agradaban tanto los primeros títulos de minijuegos, por lo que no esperaba mucho de esta entrega. peor por fortuna han superado por mucho mis expectativas. Rabbids Go Home es un juego que te engancha seas o no fan de los personajes, su divertido sistema de control aunado a lo cómico de algunas situaciones te va a hacer pasar un rato excelente.



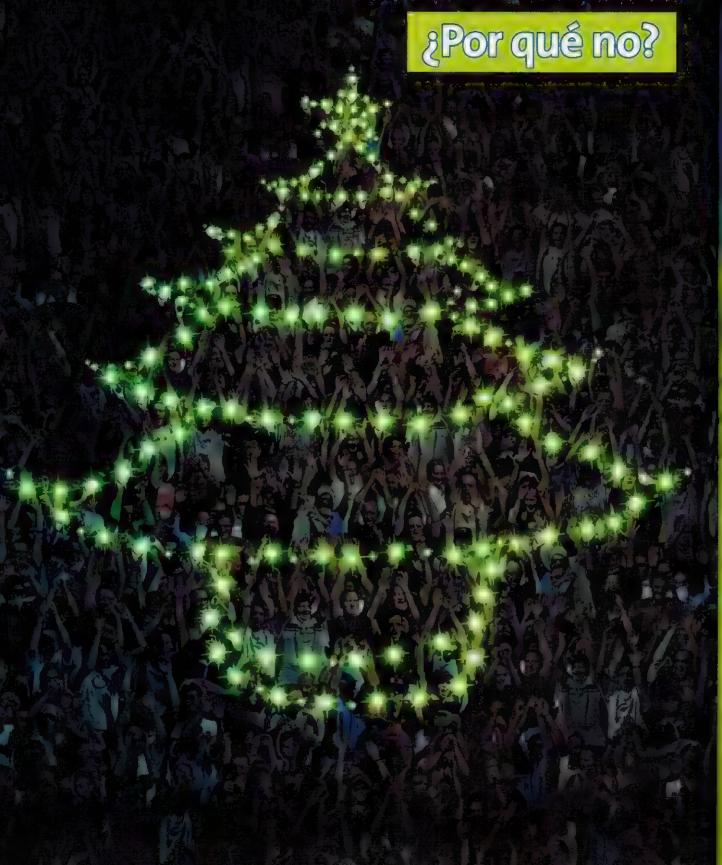
Ahora sí que mandaron a la banca a Rayman, pues los desquiciados conejos se salieron con la suya y ahora son los protagonistas totales de la nueva aventura Raving Rabbids de Ubisoft. En esta ocasión se modifica un poco el estilo de juego, enfocándose más a la aventura, pero incorporando numerosos minituegos que serán los indicados para cumplir los objetivos. Diversión y entretenimiento para todo tipo de jugadores e incluso no importa si eres novato o veterano en los videojuegos, aquí te mantendrás pegado al control durante un largo rato.



PANTEÔN

Si, el primer juego de los conejos locos fue bueno, el segundo mejoró un poco, pero después de la tercera entrega, las cosas se van poniendo repetitivas y solo puedes pensar lo mismo que con todas esas franquicias donde sobreexplotan una idea a mas no poder; no es que se les seque el cerebro y no puedan crear nuevos juegos, simplemente tratan de exprimir mas la gallina de los huevos de oro con tal de seguir haciendo dinero al por mayor. No me malinterpreten, el juego no es malo, pero como se dice por ahi: "ya chole. ¿no?" ya fueron demasiado lejos con los conejitos: solo falta que saquen dos versiones o algo asi

Encontrar el regalo ideal esta Navidad.





Con el que tus llamadas cortas se cobran por minuto y las largas por llamada.

Además:

Llamadas internacionales se cobran como locales.

Llamadas a celulares de otras compañías bajan de tarifa.

Las llamadas largas se extienden a 30 minutos.





¡Ven y conoce nuestros nuevos equipos!

Conectados podemos más



01 800 888 8366

Informes al: *611 (número gratuito)

www.movistar.com.mx

Los beneficios de Pagamenos XTRA se activan al acumular una recarga de \$200 durante el mes actual y con vigericia hasta el último dia del mes siguiente. Los beneficios son: Cobro por mínuto hasta el mínuto 2:00, a partir del minuto 2:01 el cobro es en bloques de llamadas de 30 mínutos; las llamadas de LDI se cobran como locales para llamar únicamente a Estados Unidos y Canadá; la tarifa para llamar a otras compañías con saldo pagado es de \$3.00; los 2 números gratis podrán ser sólo números movistar y fijos, locales y nacionales así como números de LDI limitados a 5 mínutos por llamada, a partir del mínuto 5:01 se cobrará \$5.75 por bloque de 30 mínutos. Hay un limite de 300 mínutos al mes por los 2 números. Vigencia hasta diciembre de 2010 en activaciones realizadas entre el 5 de noviembre de 2009 y el 10 de enero de 2010. El saldo mínimo requerido para llamar es de \$5.75. Precios 15% IVA.



Niatendo sorprendió a todo el mundo: con las grandes sorpresas que mostró durante su conferencia en el pasado E3, de entre de las que destacaba **Warr Caper Made Bree.** Wilc una secuela de la increible aventura que vieramos un par de anos atras para el Nintendo DS; pues bien, después de algunos meses de espera ya está disponible y te aseguramos que es una obramaestra, las dos dimensiones en las que se programó no han sido impedimento para que la compania vuelva a colocar al género de las platatormas en un nivel de privilegio.



Humor gráfico

























¡Una aventura de proporciones épicas!

reando un autilio

A imiolos de los años do, los videoruegos paraban por una crista de crentividad to rrible que casi termina con la industria; el Atari, junto con oper consolar, habis alcanzado su limite, los juegos sa no sos prendian a nadie; pero fue justo en ese momento cuando Nintendo aparecia en escens con el MES y un juego que cambia ria la historia; Super Mario Bros., el pri mer gran trabajo de Miyamoro, que como sigue ocumiendo con sus obers marcó una lines que todes las compañias seguirian para desarrollar sus proyectos.

Podriamos considerar dicho juego como il primero de planaformas de la historia y an incito fue tal que lógicamente las secuelas no a hisieron esperar, en un lapso de cuatro años disfrutamos de Super Mario Bros. 2/3, está último considerado el mejor juego de la consola. Con el paso del tiempo y la aparición de nuevas consolas, en especial el Nintendo 64 y Nintendo Game Cube, se pensó que las do dimensiones quedarian en el pasado, pero La Gran N pensabe de distinta formi





Aprevichando d potencial del Mintendo Da máquina que aparaciem an assou, revivió el estilo bidimensional, por medio de New Super Mario Becat, el cuel además de aprorecharda doble pantalla, nos permitia intemornag con diversor mens. Alton bien, con linoscuela para Wii de com joya, el equipo de parrollador debia quidar que no se tratara de un simple port, sino que realmente fuere une experiencia nueva en su totalidad, situación que bue logrado aos problemes

El mismo mundo, nuevos retos

gamos que un abismo representa un reto

Nadie que se encuentre compitiendo va a querer ser el último en bajar la bandera que indica el final del nivel, por lo que al mismo tiempo que se ayudan, deberán competir, lo que representa usar a los rivales como trampolin o en el mejor peor, según la perspectiva) de los casos, po dras arrojarlos a peligros como llamas, picos precipicios a ocros enemigos; es que man muy bien con quién te alias, ya que pue den traicionarte en dos segundos

Pasemos a un punto clave para el desarrollo los personajes que podrás controlar; la oferta no es muy amplia, pero de ninguna manera se ve afectado el factor diversión. Las opcio-

color azul y otro rojo. Realmente no existen diferencias significativas entre ellos, así qui no te preocupes si no te toca elegir a tu prefe rido, las posibilidades de bajar la bandera en primer lucar son aguales para todo. 1-4

Los primeros saltos

Repasando la historia

- Antes de debutar en el NES, Mario apareció en otros juegos, como Mario Bros. para Arcadia, donde junto con Luigi debía encargarse de eliminar varios enemigos como tortugas, cangrejos o moscas dentro de unas tuberías.
- En 1981 apareció el juego Donkey Kong, título donde Mario, conocido en ese entonces como Jumpman, debía rescatar a una damisela en peligro de las garras de Donkey.
 - Mario ha tenido varias apariciones especiales en juegos de otras compañías, como es el caso de Metal Gear: The Twin Snakes de Konami o de SSX de Electronic Arts.

Las estajas sadicaras en la nanera su que aprovechos la lieme y elementos del juega, niendo los más importantes na casce que te permitirá relar un ciartos momentes da fus escenas, y Yoshi, el vieja amigo de Mario que está de regrese para ayudarte mas ticando a los enemigos e incluse escupiendo fuega.

NOOSE GEGEGGGG

Los juegos en 20
Los juegos en 20
aun henen mucho por
ofrecer New Super
ofference New Super
offe





Para poder terminar los niveles será necesario que trabejes en equipo, de oira manera te será: muy complicado, sobre todo por la gran cantidad de objetos con los que puedes interactuar

Sucedió en Japón

Los secretos de Mario

Tras el lanzamiento de Super Mario Bros., todo mundo esperaba la segunda parte, que como ya comentamos, tuvo gran éxito, sin embargo, el juego que conocimos en América no era la idea original de Nintendo. Se trataba de otro título, de Doki Doki Panic, al cual sólo se le retiraron sus personajes originales y se agregaron a Mario, Luigi, Peach v Toad. La decisión se tomó al pensar que los jugadores de este continente no podrían con el verdadero Super Mario Bros. 2. que vio la luz en Japón. Años más tarde, la compañía lanzó la verdadera secuela bajo el nombre Super Mario Bros. The Lost Levels, que se incluía en el cartucho de SNES Super Mario All Stars. Por cierto, el juego americano se comercializó también en Japón con el título Mario Bros. USA.

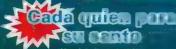


Una persona las par, eso se lo que merca l'intendo por New Super Mario Bres. Will no solo se divertido y desafiante, sino que al mismo tiempo represente un escalón más en la evolución de los juegos de plateformados tueles fuera de la compañía, paracen esta obtidades relegados a pesar de que como esta atan a los jugadoses. No necesitamos de cirse más, atulos como este se permiten reancontrura con su instituto de videojugados, sin mencionas, que al resenira de videojugados, sin mencionas, que al resenira con sua amigos la diversión es eterna.



Aunque controlas a Mario y compañía con el Wiimote en posición tradicional, al igual que en Wario Land Shake it!, en ciertos momentos tendrás que inclinarlo o agitarlo para poder activar ítems o pasar ciertas fases; esto te obliga a estar concentrado en la acción, ya que en cualquier momento puede surgir la indicación.





the podemois decires que un estable de service de la companya del companya de la companya de la companya del la compan



ha dificultud del titulo a un uran polemico por llamarlo de algún modo, ya que a posar del aspecto inocente y colorido que tienea las accinas, lo cierco as que conforme avancia a subserán sumamente somplicadas, no algunos casos superando lo visto en Super Mario Bros. The Lost Levels. No te mentimos al decirra que perderia decenas de vidas antes de podas completas un nivel; pero ahora bien no significa que sean imposibles do pasar, al contrario, representan un reto para turbabilidad, un desafío que por más que se vensa, no pararis hasta superario, porque es en dos palabras, increiblemente divertido.

Los expertos comentan



Macter

Después de haber jugado Mario Galaxy, pensé que pasaría mucho tiempo para que un título del plomero me sorprendiera, pero no ha sido así; New Super Mario Bros. Wii, es un título espectacular, es el ejemplo perfecto de lo que representa un título de "Siguiente Generación", derrochando creatividad en cada pantalla, un verdadero reto. Si lo juegas solo vas a pasar un buen rato, pero con tres de tus amigos es la locura, las opciones son infinitas, así se tratara de un solo nivel pueden pasar horas y el final siempre será distinto.



Crow

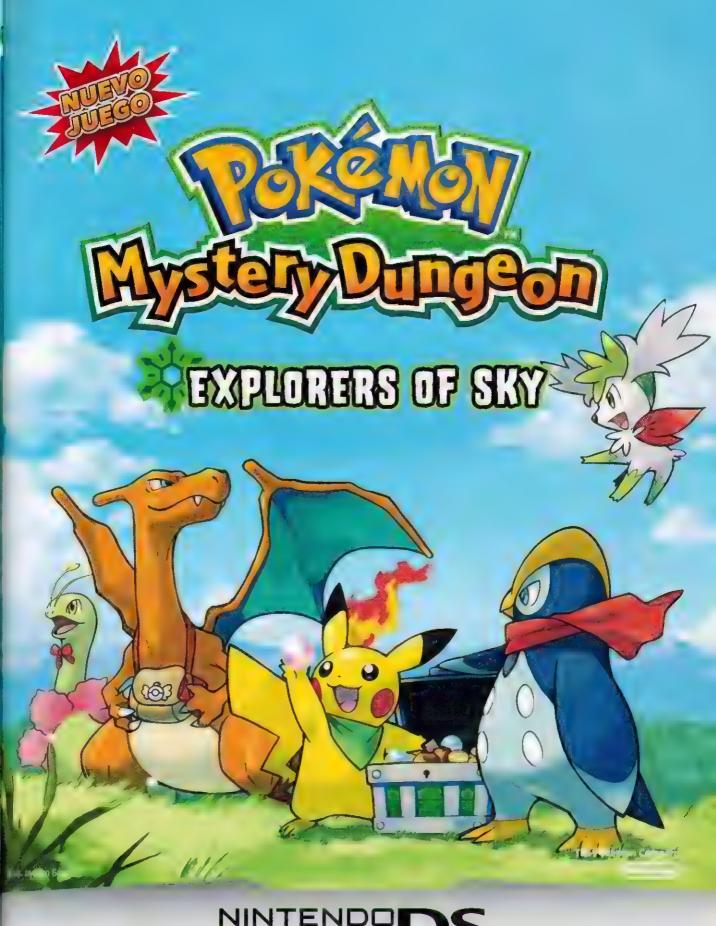
Desde la versión de Nintendo DS, la nueva forma de vivir las aventuras de **Mario** y compañía resultaron excelentes y ahora tendremos una fórmula similar para el Wii, claro, con sus respectivas modificaciones y cualidades que lo hacen sorprendente desde cualquier punto de vista que lo veas. Me encantó que se enfocaran muchísimo en el concepto *multiplayer*; donde hasta cuatro jugadores podrán divertirse ya sea al apoyarse o competir entre ellos. Sin duda se trata de un juego que causará revuelo para este fin de año.



Pendedo

Los clásicos juegos de plataformas de Mario siempre han estado entre mis favoritos de todos los tiempos. No me ha gustado cómo los licenciatarios han olvidado un poco viejos detalles que hacían grandes a las joyas de antaño como lo que es el retador modo en 2D, las opciones cooperativas, la acción rápida característica de dichos tiempos y otras cosas más, que regresan de una manera muy fresca, pero nostálgica en esta excelente opción para los fans de Mario y de los títulos de la vieja escuela. Hay juegos recomendables, otros no tanto, ipero éste entra perfectamente en la lista de los obligatorios de tener en tu Wii!





NINTENDO

5010 Juliu lua

Final Fantasy

Wir Points 500

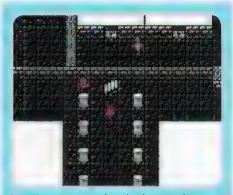
EL JUEGO QUE ORIGINO TODO...

Hablar del género RPG es virtualmente imposible sin que vengan a tu memoria dos palabras; Final Fantasy; la razón es simple: esta es la serie más conocida en cuestiones generales; podríamos decir que no hay videojugador que no haya jugado una versión o al menos oído hablar de esta saga. Bien sabemos que hay muchas otras franquicias populares, pero sin lugar a dudas ésta es reconocida aun por quienes no son aficionados a este tipo de juegos. Todo comenzó en 1987, cuando apareció para el mercado japonés; dos años más tarde fue trasladado a nuestro continente y tuvo un éxito rotundo, razón por la cual hemos visto tantas secuelas, historias alternas y remakes, que nos acabaríamos toda la revista sin poder hablar de todos ellos a detalle.

Obviamente existieron muchos RPG antes de que Final Fantasy viera la luz del día, pero la fluidez para combatir presentada en esta nueva propuesta (además de otros tantos detalles) ayudó a que los jugadores que no fueran tan aficionados a este tipo de juegos se interesaran más por el género.







Los elementos que han hecho grande a esta franquicia son más que nada -y sin olvidar su excelente gameplay- sus historias tan interesantes y emotivas, así como geniales gráficos y presumiblemente, los mejores temas musicales para cualquier otro videojuego. Final Fantasy es uno de los RPG más recomendables que hay, tanto para comenzar a conocer el género, como por la experiencia tan inolvidable que ofrece. A pesar de que han aparecido algunos remakes de este título, siempre es bueno saber que puedes volver a tener la oportunidad de poseerlo, jugarlo y vivirlo en su forma original, que, a nuestro criterio, sigue siendo la mejor, la de NES. Al menos en este mes, es la mejor recomendación que tenemos para ti; son los mejores 500 Wii Points que puedes invertir en esta ocasión.

Final Fight 2

Super MES Wii Points 800

IVENGANZA!

La banda de maleantes conocida como Mad Gear ha vuelto a las andadas con la firme resolución de vengarse de aquellos que tantos problemas les causaron en el pasado. Para lograr su objetivo, han secuestrado a Genryusai, quien es maestro y padre de la prometida de Guy, Rena. Debido a que Guy no puede ser localizado, Maki, la hermana menor de Rena, se pone en contacto con Mike Haggar para poner un remedio a la situación y poder rescatar a los dos cautivos de las garras de Mad Gear. Afortunadamente, también contarán con la ayuda de Carlos, quien también es un experimentado peleador callejero; juntos deberán enfrentar a la recién reconstituida pandilla y poner fin a sus planes.

El gameplay de Final Fight 2 es muy similar al de la primera entrega; con dos botones realizas todos tus movimientos, desde saltar y golpear, hasta hacer movimientos especiales. Esto, fuera de ser algo malo, es bastante bueno, pues te permite jugar sin problemas y no estar memorizando demasiados comandos, así puedes divertirte y sentirte justo como en casa al continuar con las aventuras de los héroes en esta serie de Capcom.





Uno de los detalles más notables es que por fin puedes invitar a un amigo o un pariente a jugar contigo en esta aventura, cosa que fue omitida en los dos primeros juegos de SNES (Final Fight y Final Fight Guy); esto, además de hacerlo mucho más recomendable, le da un toque bastante dinámico al juego y te permite disfrutarlo tal y como lo hicimos hace va tantos años en el legendario SNES, Si eres un fan del género Beat 'em Up!, simplemente no puedes dejar incompleta tu colección de Final Fight; sabemos que se extrañan Cody y Guy, pero tanto Maki, como Carlos son buenos elementos, y no olvidemos que Haggar regresa a la acción, ¡con todo y su bigote y sus zapatos de madera! Otros personajes también vuelven, como la familia Andore y el veloz Rolento, e inclusive tiene detalles interesantes como el hecho de ver a la linda Chun Li comiendo en una de las escenas



Altered Beasts

Arcadia Wir Points: 1,000

¡EL CLÁSICO COMO DEBE SER JUGADO!

Altered Beast, una de las más notorias estrellas de antaño de Sega, por fin llega a la Consola Virtual tal y como lo puedes disfrutar al máximo: la traslación fiel de su versión original de Arcadia. Para aquellos que no tuvieron el placer de disfrutar esta joya, les comentaremos más acerca de la historia, gameplay y todo lo que deben saber para que no duden ni por un instante descargarlo. En esta aventura épica tomas el papel de un guerrero resucitado por el mismísimo dios Zeus, quien desea que rescates a su hija Athena de las garras de un dios malvado con una severa escasez de cabello. Para lograrlo, debes enfrentar a las hordas de enemigos en varias etapas para llegar al final con el dios Neff, quien tiene cautiva a la diosa.

IAH-HA!

El título del juego obviamente se refiere a la habilidad de los héroes de cambiar su forma por la de una bestia antropomórfica, la cual será necesarla para enfrentar a Neff al final de cada escena. Básicamente, Altered Beast es un juego de plataformas en 2D que tiene un toque de Beat 'em Up! pues así es como enfrentas a los enemigos. La forma de lograr el cambio de los protagonistas es conseguir las esferas espirituales que liberan los lobos blancos de dos cabezas al ser eliminados; tomar una te hace más fuerte, una segunda te da una musculatura que haria llorar al mismísimo Schwarzenegger (no olvides checar el QHDD de bárbaros que viene en este número).



Boulder Dash

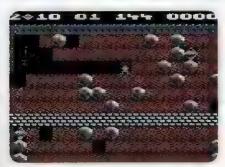


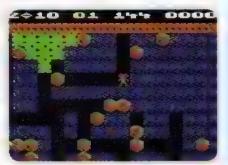


UN JUEGO NOTABLE

Boulder Dash es un título que fue lanzado al mercado en 1984 y tuvo un éxito decente en su época; tal fue el caso, que es uno de los pocos títulos que fueron trasladados de su original versión de computadora personal a Arcadia, en lugar de ser al revés, como pasa la mayoría de las veces. El héroe de este juego se llama Rockford, y siendo un capataz algo ambicioso, su misión es excavar las numerosas minas en busca de diamantes. Como las cosas no siempre pueden ser fáciles (si así fuera, no tendría chiste, ¿verdad?), dentro de las oscuras cuevas hay varios enemigos, obstáculos y criaturas que dificultarán tu objetivo. El peligro constante es lo que hace mucho más recomendable este poco conocido clásico, pues tendrás que cuidarte de virtualmente cualquier cosa en pantalla; si das un paso en falso o escarbas sin cuidado, puedes perecer debajo de una avalancha de rocas.

A pesar de que en esos días ya existían juegos con mejores gráficos, Boulder Dash no es exactamente un exponente como para presumir en esta cuestión; por otra parte, cabe recordar que a principios de la industria esto no era tan importante y que hubo grandes títulos como Pac-Man, Space Invaders y muchos otros más en donde lo realmente meritorio era que un juego te entretuviera (cosa que se ha perdido más y más con el paso del tiempo). En cuanto a la música y efectos de sonido, pues ahí sí podemos decir que le faltó mucho, especialmente si lo comparamos con otros títulos para Commodore 64 en donde si se podía disfrutar de mejores temas. En general, el juego basa su éxito y trascendencia en su sólido y divertido gameplay, y no en lo gráfico o musical.







Finalmente, la tercera esfera desencadena la explosión a nivel molecular que da como resultado la mutación genética de ser humano a bestia... en otras palabras, te transformas en un lobo, una gárgola, un oso, un tigre y nuevamente en lobo (todos antropomórficos), en cada escena respectivamente.

Si te recomendamos la versión de Sega Genesis, que es menos estilizada, simplemente no podíamos evitar recomendarte más que ampliamente esta increíble joya del pasado. Esta combinación de acción, plataformas y peleas es una adición para tu colección que sería imperdonable dejarla pasar. Los fans de los clásicos sabrán a qué nos referimos, y obviamente los que gusten de buenas aventuras y de las historias épicas encontrarán un juego con un gameplay sólido, básico y sumamente entretenido. Altered Beast no tiene modo de batallas multiplayer, ni minijuegos, pero sí tiene un Replay Value al estilo de la vieja escuela que tanto nos agrada.



Como podrás imaginarte, este es uno de esos ejemplos en donde lo más importante es que pases un buen rato entretenido y divirtiéndote, cosa que hace menos grave su falta de calidad en los otros ámbitos. Seguramente estarás un tanto dudoso si vale la pena invertir tus Wii Points en este juego tan arcano, cosa que entendemos a la perfección; déjanos comentarte que efectivamente es una buena opción, pero sólo si tomas en cuenta que no puedes esperar la historia que cambie tu vida, ni mucho menos el motor gráfico que revolucionará a la industria; se trata de un simple y sencillo juego en donde puedes demostrar tus habilidades (ya que el reto sí es notable) y punto. Si lo tuyo son las corretizas en primera persona, definitivamente debes evitarlo, pues es sólo para quien sabe apreciar un juego por lo que es y vale en realidad. Esperamos que al menos le des una oportunidad, pues es realmente un gran y divertido título.



Creando un nuevo estilo

Antes de la aparición de NDS y Wii, parecía que los videojuegos habían dejado de ser obras creadas por talento y visión, para parecer más una receta de cocina donde el ingrediente principal eran los gráficos (aunque en algunas consolas la situación no parece haber cambiado mucho...), por fortuna las máquinas de Nintendo como es costumbre han dado a la industria herramientas asombrosas que permiten a los desarrolladores potenciar su talento, pero sobre todo arriesgarse.

Lo anterior te lo comentamos porque ahora varios estudios nos han sorprendido gratamente con sus propuestas; a casos como el de High Voltage o Clover ahora se le suma 5TH Cell, que en conjunto con Warner Bros. Interactive Entertaiment



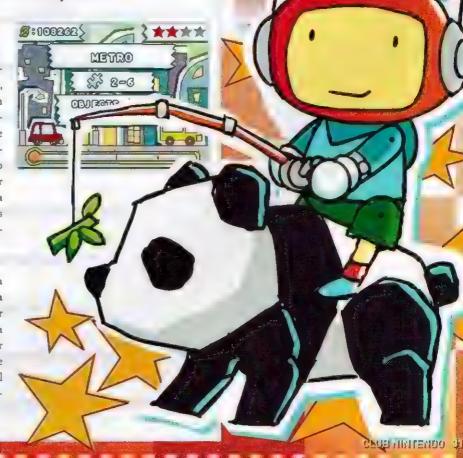
han representado un verdadero tanque de oxígeno al medio. Su primera aventura titulada Drawn to Life, que tan buenos comentarios obtuviera en todo el mundo eran sólo el boceto del gran trabajo que tenían en mente, Scrribblenauts, que sin tener los mejores gráficos de la consola ni mucho menos, desde su presentación en el E3 de este año ha sabido ganarse las miradas del público, ¿cómo?, sencillo, con creatividad pura.

Obviamente que la libreta del joven será recreada por la pantalla táctil del Nintendo DS, en la que nuestro Stylus jugará el papel de la pluma, permitiéndonos, al estilo de Brain Age, escribir en ella para que el sistema reconozca la palabra dentro de su banco de datos de más de diez mil opciones.

Si lo piensas... es posible

El equipo desarrollador decidió no integrar una historia compleja a este título, simplemente debes ayudar a Maxwell, un pequeño niño, a que reúna todas las estrellas que se encuentran en cada uno de los niveles que integran la aventura. Ahora bien, para cumplir con tu objetivo no creas que se trata simplemente de dirigir al protagonista hasta donde se encuentra la estrella librando algunos obstáculos mediante saltos, no, aquí deberás imaginar cómo obtenerla.

Maxwell cuenta con una libreta mágica (no te preocupes, no es ninguna Death Note), en la cual puede anotar cualquier cosa que imagine y ésta aparecerá frente a sus ojos, situación que debes aprovechar para lograr descifrar los acertijos a los que te enfrentarás y obtener la estrella, lo cual no va a tener un método único, puede variar según tu perspectiva.



Buscando ser diferente

El camino del éxito

El equipo de 5114 Cel es relativamento nuevo en los videojuegos, ya que su fundación se remonta al año 2003, pero desde ese momento se propusieron destacar en el medio

Su primer proyecto con el que saltaron a la fama fue **Drawn to Life**, para NDS y Wil, en el que podíamos dibujar objetos para que el protagonista los usara; por cierto, debemos decir que era muy parecido a **Maxwell**.

Lock's Quest fue el título de su segundo juego para Nintendo DS, que como comienza a ser tradición, llevaba como principal característica la innovación

Durante el pasado E3 causo tanto revuelo que para muchas personas fue el mejor juego que se haya presentado en el evento, todos las personas que lo probaban quedaban encantadas.



Sentimos que hizo falta una opeién en la que pudieras visualizar las palabras que has escrito, ya que todas permanecen coultas lo que deja en interrogante las opeiones que tienes aunque eso si no afecta la calidad del gran concepto.

cada cabeza es un mundo

y terminar con los enemigos u obstáculos abri ma de posibilidades infinita para de la constación de la const



ha estructura por una estrella, bien puedes tomaria, aunque siempre está la opción de crearte unas alas y llegar volando hasta ella



Como puedes darte cuenta, la magia de Scribblenauts recae en todas las variantes que puedes obtener tan sólo dejando volar tu imaginación, no importa lo inverosimil que parezca tuinvocación, mientras te de los resultados esperados el resto es pura diversión.

Diro aspecto que se debe resaltar es el hecho de que los objetos o criaturas que invoques pueden interactuar entre si, por ejemplo, si cribes "zombie" en la libreta, lejos de ayudarte puedes estarte metiendo en un problema, pero nada que no arregle un enorme draga a funque después tu dolor de cabeza a la aparecerlo, para ello puedes invocar a un caballero medieval o bien una espada con la que tu mismo puedas derrotarlo

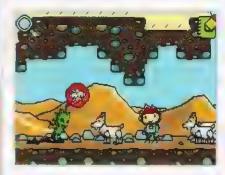


Un cuaderno sin memoria

Todos los controles del juego son táctiles, pero sí debemos decir que no son tan precisos como hubiéramos deseado, en ciertas ocasiones necesitarás repetir saltos o batallas por este motivo, pero no es algo grave, de cierta manera te acostumbras al ritmo que te marca y comienzas a medir más tus movimientos.



En cuestiones técnicas es bueno, pero no sorprendente, lo cual se comprende si se toma en cuenta la cantidad de objetos que puedes aparecer, por lo que se le ha dado un toque caricaturesco que le va muy bien, pues consigue transmitir la sensación de estar en un mundo alejado del real, donde gobierna la imaginación.



Entre las opciones extra la que más destaca es una que te permite crear tus propios niveles y después compartirlos vía Wi-Fi, lo cual añade un replay value prácticamente infinito, no importa cuántas veces y de qué formas hayas completado el modo principal, siempre tendrás un nuevo desafío dentro de ti esperando a ser creado.



Escribe tu destino

Ideas como Scribblenauts dejan claro lo que necesita la industria, pero sobre todo que los grandes conceptos no tienen que venir siempre de la mano de una franquicia de éxito mundial; en ocasiones la innovación se hace presente en títulos que sin mucho cartel, comienzan a dictar el camino correcto. La obra de 5TH Cell es impecable, quizá tiene algunos detalles en el control que hubieran podido mejorar, pero fuera de eso, representa un avance que no puedes dejar pasar, una vez que comiences a escribir no pararás sino hasta que veas el final.





Historias sorprendentes

EL INGENIO COMO CARTA DE PRESENTACIÓN

Killer Instinct (Arcadia/SNES)

Los juegos de pelea comenzaron a mostrar signos de estancamiento a mediados de la década pasada, sin embargo, un estudio mostró que el género aún tenía mucho que ofrecer; nos referimos a los genios de RARE, que sorprendieron al mundo cuando lanzaron en 1994 Killer Instinct, un juegazo de pelea en el que se decía adiós a los saltos para iniciar un combo, además, estos podían ser de más de 40 golpes, sin mencionar el excelente apartado gráfico generado gracias a la tecnología ACM.

Professor Layton Serie (NDS)

Otra franquicia que está causando revuelo en la actualidad es la de **Professor Layton**, de hecho en Japón ya van por la cuarta parte para Nintendo DS, además de haber anunciado una película de animación. Su éxito se debe principalmente a que para poder avanzar en la historia se deben resolver puzzles que retan a nuestra inteligencia y razonamiento más que a nuestra habilidad; si no la conoces es buen

momento, sus dos obras disponibles

en América son excelentes.

Los expertos comentan



Titulos como Scribblenauts no aparecen todos los días... pero es justo decir que gracias a las consolas de Nintendo comienzan a surgir de manera continua, lo que antes era una sorpresa al año ahora es al mes; debemos agradecer esta situación. Pasando a lo que es el juego, me faltarían palabras para poder describir toda su magia, verdaderamente es asombroso, puedes pasar horas, días o semanas viendo las reacciones de los personajes que invocas sin siguiera intentar los acertijos, lo que habla de su nivel de diversión; cierto, el control tiene un par de problemas, pero no le resta brillo a esta entrega que se volverá referente y un clásico.



Crow

Siempre decimos que los juegos se están estancando y que pocos son los innovadores, pero en estos momentos donde hace falta esa creatividad, nos sorprende Scribblenauts, un juego que, además de ser bastante entretenido, es innovador, interesante y, sobre todo, nos reta a cumplir numerosos objetivos escribiendo palabras para crear objetos o situaciones; es en sí, es uno de los juegos que más prometen para esta temporada y que no necesita de violencia, gráficos deslumbrantes o un legado imponente para brillar por sí solo.

3

Panteon

Esta es otra muestra de que en una industria saturada de refritos y secueias, todavía se puede innovar y presentarnos una buena propuesta que simplemente no puede quedarse como un juego más del montón. Scribblenauts es uno de esos juegos en donde no te importa tanto la historia, o que haya protagonistas imponentes o bellas chicas que te hacen perder la concentración; se trata de un juego que bien sabe aprovechar las características del sistema para crear una experiencia muy divertida. Cuando ya te aburriste de sacar el máximo porcentaje de un juego, siempre es bueno tener a la mano títulos como éste.



La portada de 🚟 🙃 se viste de Blanco

Así es, esta vez le toco el turno a Cuauhtémoc Blanco, del Chicago Fire (y seleccionado nacional mexicano) para incorporarse al selecto grupo de futbolistas que forman parte de la imagen de para los videojuegos. A su lado estara la estrella de Chivas USA, Sacha Kljesran. Esta nueva incusión deportiva de Electronic Arts para Wii cuenta con cambios importantes que notaras desde el inicio, tanto en como se juega como en la forma que se muestran las imagenes en pantalla, pero claro, sin salirse de los lineamientos que durante varias ediciones lo han posicionado dentro de los mejores lugares en futbol soccer para consolas portatiles y caseras. Así que no se diga mas e inciemos con este juego que promete mantener cautivos a sus fans y ganando otros tantos en el camino a la Copa del Mundo.

























IST BU

Te presentamos al nuevo FIFA de Wii

Con FIFA 10 todo mundo estará invitado a esta fiesta deportiva, pues el juego cuenta con un sistema de controles bastante intuitivo que abre el camino para que los jugadores experimentados disfruten de combinaciones, estrategias y funciones dentro o fuera de la cancha para que sientan la verdadera adrenalina del soccer, pero también, si no tienes mucho conocimiento de este deporte, no te preocupes, pues con las simples ganas de pasártela bien, tomarás el control y notarás lo fácil que es tirar el balón, correr, despejar y sobre todo, chutar a gol. Son movimientos básicos que inmediatamente comprenderás, iniciando así la diversión; claro está, de ti depende aprender nuevas técnicas de juego para vencer a tus enemigos y amigos en la cancha.



Las mejoras que tuvo esta versión se notarán inmediatamente en el gameplay, y en los gráficos, pues si recuerdas, hasta la versión og se conservaban las imágenes visuales con mucho más realismo, sin embargo, en la edición 10 notarás que Electronic Arts optó por cambiar a gráficos del tipo Cell Shading, dando frescura y variedad a la franquicia. Por supuesto, no creas que

where the start of the training the second of the second second of the second second

Checa el nuevo aspeco gráfico del juego, se ve más como covicatura pero mantiene la cualidad profesional de este deporte.



el cambiar de imagen significa que el juego se haya devaluado, para nada, pues todos los cambios que ha tenido la versión de Wii son en pro de mejorar el rendimiento y enaltecer las cualidades del hardware para que tengas como resultado, una experiencia deportiva virtual de mayor nivel.

Compañía: Electronic Arts

Desarrollador: EA

Categoría: Deportes

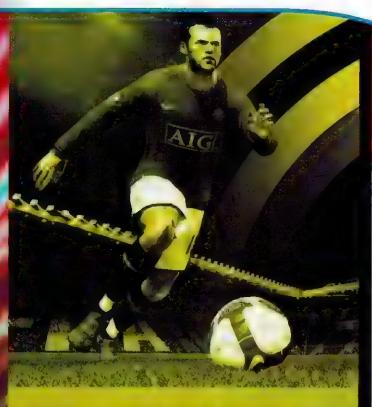


FIFA 10 soundrack:

Adiam Dymott	Miss You	Suecia
Alex Metric	Head Straight	Inglaterra
Auletta	Meine Stadt	Alemania
Balkan Beat Box feat.		•
Tomer Yosef and Saz	Ramallah-Tel Aviv	Israel
BLK JKS	Lakeside	Sudáfrica
Bomba Estéreo	Fuego	México
The BPA feat. Ashley Beedle	Should I Stay Or	Inglaterra
	Should I Blow	•
Buraka Som Sistema	Kalemba	Portugal
feat. Pongolove		ŭ
CasioKids	Fot I Hose	Noruega
Children Collide	Skeleton Dance	Australia
Cut Off Your Hands	Happy As Can Be	Nueva Zelanda
Dananananaykroyd	Black Wax	Escocia
Datarock	Give It Up	Noruega
Fabri Fibra	Donna Famosa	Italia
Fidel Nadal	International Love	Argentina
Los Fabulosos Cadillacs	La Luz Del Ritmo	Argentina
Macaco	Hacen Falta Dos	España
Major Lazer	Hold The Line	EUA
Marcio Local	Soul Do Samba	Brasil
Matt & Kim	Daylight (Troublemaker	EUA
	Remix feat. De La Sou	
Metric	Gold Guns Girls	Canadá
Instituto Mexicano	Alocatel	México
del Sonido		
Nneka	Kangpe	Nigeria
Passion Pit	Moth's Wings	EUA
Peter Bjorn And John	Nothing To	Suecia
	Worry About	
Pint Shot Riot	Not Thinking Straight	Inglaterra
Playing For Change	War / No More Trouble	
Rocky Dawuni	Download The Revolution	Ghana
Royksopp	It's What I Want	Noruega
Soshy	Dorothy	Francia
The Answering Machine	It's Over! It's Over!	Inglaterra
	it's Over!	
The Enemy UK	Be Somebody	Inglaterra
The Temper Trap	Science of Fear	Australia
Tommy Sparks	She's Got Me Dancing	Alemania
The Whitest Boy Alive	1517	Inglaterra
Wyclef Jean	MVP Kompa	Haití
Zap Mama	Vibrations	Bélgica
		3



Las rolas, como siempre, tienen exponentes de todo el mundo, aquí te mostramos un ejemplo de México.



Cambiando para mejorar

Lógicamente no fue un borrón y cuenta nueva, pues había elementos de juego importantes que se tenían que quedar y otros tantos que tuvieron a bien sus modificaciones, como por ejemplo mayor precisión en los pases largos, cortos y directos, así como también fueron pulidos los disparos a gol, afinando la fisica del balón y las cualidades

del ambiente para volver más realista la dirección del ovoide en relación con el donde debe caer. Asimismo, los espacios dentro de la cancha son más amplios, lo que aumenta las posibilidades de anotar gol, así como darte libertad de movimiento para crear más y mejores jugadas ya sea de forma individual o por equipo. Ahora bien, seguramente piensas que lo anterior son buenos puntos que necesitaban afinación, pero ¿qué hay de la inteligencia artificial? Realmente el jugar con el CPU no representaba mucho reto, salvo en las dificultades avanzadas y eso no tanto para un jugador experimentado, así que en esta ocasión se ha

incrementado la inteligencia artificial de la defensa, ahora bloquean mejor, tienen una mejor comunicación con el portero y la cobertura de la parte de atrás de la cancha es mucho mejor, es decir, ya no sentirás que juegas sin reto, pues ahora vivirás una experiencia que aumentará tu nivel de adrenalina para desafiar a los mejores equipos, ligas o selecciones que se incluyen en esta edición de FIFA 10.





¿Sabías que?

Detailus que tota suos pumbolero debe conocer

En la versión de Wii, podrás participar en partidos de 2 VS 2 por Internet, así te codearás con los jugadores más importantes del mundo y demostrarás que tú también eres uno de ellos.

- El juego incluye un estilo visual completamente nuevo y diseñado exclusivamente para Wii, los jugadores fueron completamente reconstruidos, los rasgos fueron mejorados...
- Otros de los jugadores mexicanos que han aparecido en las portadas de FIFA son: Kikín Fonseca, Oswaldo Sánchez, Ornar Bravo y Guillermo Ochoa.
- La primera edición de FIFA ocurrió en el Super Nintendo y, desde entonces, se han logrado avances significativos que resultan en mejor desempeño de los jugadores, mayor respuesta ante nuestras acciones y, sobre todo, en el entretenimiento que generan.

¿Cómo se juega?

Como un detalle adicional, cuando te enfrentes a uno de tus oponentes ya sea para pelear el balón o esquivar, deberás agitar el Wiimote sin cometer ningún error, esta técnica también será últil en el caso de los tiros libres, penales y de esquina, otorgándole mayor interactividad a las acciones que desarrolles con cada uno de los jugadores. Claro, no todo el tiempo tendrás que agitar los controles, pues esta función es para enfatizar, más no para conservarse durante todo el evento, pues de ser así sería cansado y sabemos que no quedarías muy contento, asi que con este balance lograrás divertirte al mismo tiempo de que disfrutas de FIFA de forma profesional, con todas las reglas tradicionales, nombres de jugadores, estadios, equipos, ligas (por supuesto la mexicana no podía faltar), entre otros.







Menter

La serie había venido creciendo desde la edición del 2003, para encontrar en la entrega 09 el punto más alto del género, pero siendo honestos, en esta versión al intentar recrear un gameplay totalmente nueva para Wii, afectaron el factor más importante de todo título de futbol, el realismo. Puedes hacer buenas jugadas, algunas increíbles, pero la física del balón ha dejado de ser dinámica e intuitiva. A pesar de lo anterior es divertido, las modalidades de juego que ofrece son muy amplias, te gustará si eres fan de la franquicia, pero creo que este año el round lo ha ganado Konami con PES por marcador abultado.



Un cambio siempre es bueno, sobre todo si es para mejorar y me parece que las modificaciones a gameplay eran necesarias para FIFA, pero quizá en lo particular, me hubiera gustado más conservar el aspecto visual que se tuvo hasta la versión FIFA 09, con un toque más realista. Me agradó que sí se nota la mejora en inteligencia artificial al momento de jugar los partidos más avanzados, pues el reto mismo hace que sigas jugando y mejorando para luego enfrentarte a los campeones por Internet. ¿Qué le falta? Quizá mayor cantidad de jugadores simultáneos al momento de los partidos online o incluso, ¿por qué no?, función de voz para hablar con tu oponente en línea.

3

Perteon

Un juego más de FIFA siempre es regocijo para los fans del futbol soccer, aunque obviamente sabemos que no nos presenta nada realmente innovador, se sigue comprando por el simple hecho de ser "el nuevo", a pesar de saber que se trata más que nada, de una actualización que hará obsoleto a tu FIFA anterior. Por lo general, es un gran juego de fútbol que deja contentos a los aficionados a este deporte y los videojuegos, pero la verdad no lo considero como una opción obligatoria, a menos que de plano seas de los que no se pierden cada año las nuevas versiones de esta serie.

FIFA 10, para Nintendo OS

Ya es toda una tradición que Electronic Arts ponga disponibles sus juegos para ambas plataformas de Nintendo, en el caso del Nintendo DS, se trata de una versión adaptada que de igual forma nos da la libertad de experimentar este deporte con fluidez y buena respuesta de control. De hecho, para esta entrega también se renovaron muchos aspectos con respecto a sus antecesores, un ejemplo claro es en la forma como corren los jugadores, menos pesada y más dinámica para conseguir mejores resultados y estrategias de primer nivel; y ya que hablamos de fluidez... pues ahora ya no verás tantas tarjetas, si recuerdas, antes los árbitros te sancionaban hasta por verlos feo y eso rompía el ritmo que llevabas durante el juego.

Asimismo, el sistema de retroalimentación por parte del director técnico ha mejorado ampliamente, durante cada partido recibirás información y consejos que te permitirán convertirte en un experto. Claro, las mejores decisiones serán las que tomes tú. Y claro, qué sería de la versión del DS si no aprovechara las cualidades táctiles de la consola... por lo que éstas serán perfectamente aprovechadas para dar vida a tus creaciones, sí, así es, podrás diseñar modelos, uniformes y una amplia gama de objetos dentro del juego.



¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el

nuevo accesorio

Wii Motion Plus™

que te brinda mayor precisión en tus movimientos. ilncluído con este juego!



Visitanos en: www.WiiSportsResort.com/es

ilncluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!

















Basquetbol Piragüismo



Golf



Deportes aéreos Tenis de mesa T Wakeboard









© 2009 Nintendo. Wii Sports Resort y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de Dolby Laboratories. "Frisbee® Disc", "Wham-O", "Frisbee Golf", y sus logos relacionados son marcas registradas de Wham-O, Inc. Todos los derechos reservados. © 2009 Nintendo.

EGS 2009

Otra vez el mes de octubre fue el indicado para la nueva aventura del Electronic Game Show, que por segunda ocasión se presentó en el Expo Bancomer de la ciudad de México, reuniendo a miles de fans de los videojuegos con las compañías que más nos han dado de qué hablar.





Disney tenía en su piso de exhibición el juego **Toy Story Manía**, el cual podías checar junto con unos lentes de tercera dimensión para volver más intenso el juego, ivaya que nos están sorprendiendo los licenciatarios!



DJ Hero y The Beatles Rock Band fueron de los títulos más aclamados por los asistentes, además, había escenarios especiales para que los fans mostraran su talento musical.



Seguramente Spider-Man y Wolverine no se ponían de acuerdo en quién pagaría las pizzas y decidieron difinirlo en un combate cuerpo a cuerpo, o mejor en quién de ellos logra más puntos en Marvel Ultimate Alliance 2.









A pesar de que **Grand Slam Tennis** para Wii ya tiene tiempo de haber salido al mercado, seguía causando sensación con los jugadores, al ver lo fácil que es dominar el deporte blanco como todo un profesional.



En la foto de la derecha, Master no perdió ni un segundo para ponerle las manos encima a Silent Hill Shattered Memories, uno de los títulos de horror más esperados por los fans de Nintendo.









En el *booth* de EA estaba **MySims Agents** listo para que conozcas sus características principales; asimismo, **Band Hero** se hizo presente con los más jóvenes que gustan de la música popular del momento.







Mario no es un personaje del montón, mucho menos uno de oportunidad que brille en lapsos esporádicos... no, claro que no. El plomero de gorra roja es uno de los más longevos en la industria del videojuego, pero su brinco definitivo a la fama fue con su título de NES, llevándolo a convertirse en un estandarte de los videojuegos mientras se formaba una reputación -junto a su hermano- de héroe y salvador del Mushroom Kingdom. Su mayor logro no es quizá su mejor juego. Sino que todo el mundo lo reconoce, incluso los no jugadores.

Simon Belmont

y veamos quiénes fueron los elegidos para ilustrar estas páginas

de Club Nintendo y, por supuesto, si tienes algún personaje que te

agrade y quieres comentarnos algo de él, mándanos un correo a

clubnin@clubnintendomx.com. ¡Comencemos!

Cuando hablamos de cazadores de vampiros nos viene a la mente Van Helsing y, por supuesto, Simon Belmot, uno de los mejores en este complicado trabajo y quien ha combatido a Drácula en diversas ocasiones. Su entrega más popular quizá fue Super Castlevania IV (SNES), así como también Castlevania en NES.

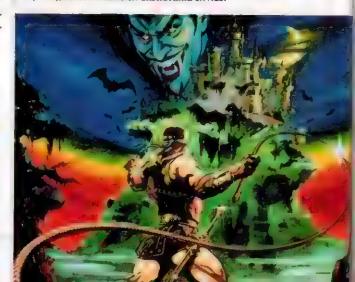
Ryu Bomberman

Desde hace más de 22 años, Ryu se ha formado una trayectoria impactante, iniciando en Street Fighter World Warrior y despuntando en SFII. Su karategi blanco, cinta negra y una banda roja son piezas clave de su indumentaria.



Desde 1983, **Bomberman** nos ha puesto en jaque con escenarios donde debemos utilizar estrategias básicas para completar los objetivos, usando bombas para destruir a los enemigos o abrir nuevos caminos. **Bomberman** fue diseñado originalmente por Hudson Soft.





LOS 18 MEJORES PORSONAJES

Pacman

Toru Iwatani lo concibió luego de ver una pizza sin una rebanada y desde entonces, **Puck**Man (como se conoció originalmente) ha conseguido popularidad entre los fans desde su primer Arcadia en 1979. Su tipo de juego sencillo, pero adictivo hizo que millones de jugadoes se volvieran fans inmediatamente.



FOX

Fox McCioud no sólo innovó en el SNES con los gráficos de su juego, sino que también se volvió un icono inmediato de los videojuegos por la intensa acción de su combate aéreo; además de contar con personajes de soporte que lo acompañaban en sus peligrosas misiones en contra de Andros, otro megalómano en busca de poder y dominio.





de tinieblas ennegrezca al mundo

con su poder oscuro. Su forma de combate es muy similar a la de Ryu

(Street Fighter).

Megaman

Su creador, Keiji Inafune, nos presentó en 1987 (NES) la primera aventura de **Mega Man**, un robot diseñado por el **Dr. Light** y desde entonces, ha combatido el mal provocado por el siniestro **Dr. Wily** y su enorme ejército de robots. Recientemente volvió a la saga principal en **Mega Man 9** para WiiWare.

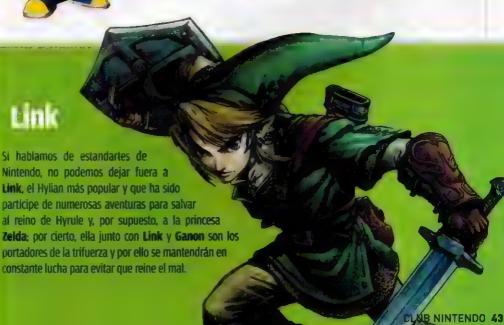
Sub-Zero

Con el poder del hielo en sus manos y la furia corriendo por sus venas, **Sub-Zero** se abrió camino como uno de los favoritos de **Mortal Kombat**, junto con **Scorpion**. Sin embargo, su popularidad ha sido tal que incluso lo hemos visto en misiones especiales (**Mythologies**).



Conker

Él es quizá uno de los personajes más irreverentes que han aparecido en los juegos de Nintendo y, de hecho, pasó de ser una simpática ardilla a todo un profesional de la parranda en su juego Conker 's Bad Fur Day que llegó al Nintendo 64. También ha participado en historias individuales para el Game Boy Color e incluso compitió en carreras junto a Diddy Kong.



a constant of the constant of

Pikachu

¿Quién no conoce a **Pikachu?** Desde siempre, él ha sido un estandarte para la franquicia **Pokémon** ya sea por su carisma o por lo aguerrido del personaje frente a los combates junto con **Ash Ketchup**. Su popularidad es tal, que debido a su color se generó el concepto de la

"fiebre amarilla" que se mantiene vigente hasta la fecha.



Otro de los personajes que inició junto con Mario en las Arcadias fue Donkey Kong, Al principio, él se comportaba como el villano de la historia, pues secuestraba a Pauline y por ello el entonces carpintero debia ir en su rescate. Ahora lo conocemos como un gran héroe que lucha por el honor, fama y las bananas.



Kirby

Esta esfera rosada es uno de los personajes que menos -o nulos- cambios ha tenido en su imagen. Sin embargo, lo simple y entretenido de sus aventuras lo ha colocado como uno de los grandes clásicos de Nintendo. Originalmente apareció en el Game Boy (1992) y, desde entonces, ha tenido diversos videojuegos de múltiples géneros, llegando también a las peleas en **Super Smash Bros.**



Snake

Si tienes una misión de alto grado de peligrosidad, Solid Snake es uno de los soldados que mejor te podría solucionar el problema. Fue genéticamente alterado para convertirse en un supersoldado capaz de soportar todo para triunfar. Llegó al NES en 1997 y su última batalla fue en el 2002 con Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GCN).

Sonic

Indiscutible competencia de **Marío** cuando SEGA producía sus propias consolas, pero ahora incluso aparecen compartiendo estelares en títulos olímpicos. Él surgió por primera vez en 1991, creado por Yuji Naka. Sus aliados son **Tails**, **Knuckles**, **Amy**.





Originalmente fue un policia novato que llego al lugar menos indicado, Raccoon City, donde se vio obligado a ganar experiencia en la caza y exterminación de zombis. Sus logros lo han llevado a convertirse en un agente especial del gobierno de los EEUU, como se mencionó en Resident Evil 4.

Samus

Dentro de la company de Encuentra Samus Aran, una chica da mentrado su vida a odmisarra los presente. Uno de sús mayores emigos es Mother Brain, quien junto con Kraid y Ridley han puesto en jaque las misiones de esta sexy guerrera, pero siempre ha salido avante.

LOS IN MEJONES PERSONAJES

Wii (Nintendo) DOOLBY PRO LOGIC III The 2002 - 2007 Mintendo. THE, (i) y al lagor de per communicación de Mintendo. Manufacturado hata Remaio de Laguerrado. Pelho, Debis, his lagis, y al strabalo de la debis h. 200 manera legislador de la debis h. 200 manera legislador de laboração. Belia, (ii) 2007 Mintendo.

IENCUÉNTRALO YA!



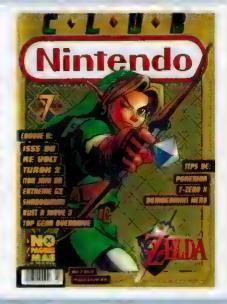


Elegir sólo dieciocho portadas de las más de 200 que se han publicado no era una tarea sencilla, así que dejamos esa responsabilidad a nuestros lectores, mediante una votación por medio de los foros, donde la ganadora indiscutible fue esta que te mostramos, perteneciente al décimo aniversario de la revista. Esta edición es muy especial, no sólo por representar una década de esfuerzo dentro del mercado, sino además por que la portada era desplegable, lo que permitía disfrutar en todo su esplendor a los personajes de Super Smash Bros. en su versión para GCN.



La serie Prince of Persia parecía estar dormida, pero por fortuna Ubisoft la rescató del olvido v nos entregó una trilogía magistral, cuya segunda parte, considerada muchos el mejor capítulo, engalanó la portada de esta edición, donde por si fuera poco, se incluía un megapóster.

Seguro que todos a los que les tocó vivir el lanzamiento de The Legend of Zeida: Ocarina of Time para Nintendo 64, recuerdan con emoción esta portada, donde el Héroe del Tiempo nos muestra su habilidad con el arco. En aquel entonces CN cumplia siete años: icómo pasa el tiempo!





Por otro lado, también te presentamos las portadas que fueron consideradas como las peores. ¿Qué opinas?, ¿crees que faltó alguna? Checa la lista v ve si se encuentra la edición por la que votaste.



Tal vez por el color de fondo, tal vez por lo plateado de las consolas, pero lo cierto es que esta portada no gustó mucho.



La portada de la polémica, ya que para algunos miembros del staff es muy buena, pero aquí la democracia manda.



Aunque el juego en portada fue muy bueno, ahora que vemos hacia atrás, podemos decir iqué mala imagen!



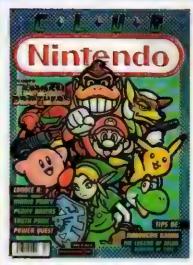
No importaron todas las protestas y berrinches de Master; esta portada fue votada dentro de las peores.



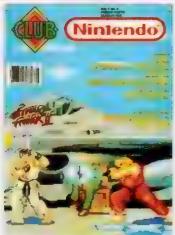
Una gran portada que te presentamos apenas el año pasado: Super Smash Bros. Brawl, el juego más esperado de esta generación hasta la fecha, merecla ser exhibido en el sitio de honor, lo que sin duda fue todo un deleite para los seguidores del concepto, y así lo dejaron ver con su voto, que la coloca dentro del selecto grupo de las mejores portadas en las casi dos décadas de vida de Club Nintendo. ¿Pudieron encontrar el rombo?

Mención especial a estas portadas que también tuvieron una buena cantidad de votos.





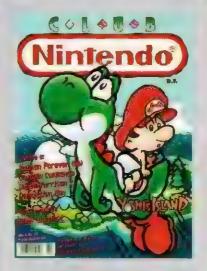
Fue en el Nintendo 64 donde comenzó la magia de esta serie, momento que quedó inmortalizado con esta gran imagen que nos presenta a los primeros ochos gladiadores.



Podrán pasar cien años, pero Street Fighter II tiene ya un lugar de privilegio dentro de la historia de los videojuegos, y es obvio que Club Nintendo tuvo varias portadas; pero ésta, la primera, es la que se mantiene dentro de las favoritas.

No sólo se aumentaba el número de páginas de la revista y se dejaba atrás las grapas, sino que también se contaba con la presencia del fenomenal Donkey Kong Country.





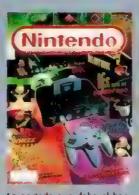
En todos los sentidos, un gran número, iniciando por esta imagen que nos presenta el primer estelar de Yoshi.



A pesar de que contiene interesantes artículos como el curso de HTML. la ilustración no fue bien recibida.



F1 World Grand Prix para Nintendo 64 fue un juegazo, pero la portada de esta edición no tuvo el mismo éxito.



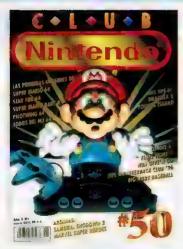
La portada que daba el banderazo a una nueva época en los videojuegos... lástima que no haya sido tan buena.



Si alguna portada dio "pelea" a la de Harry Potter por este "honor", esa fue la de los **Power Rangers.**

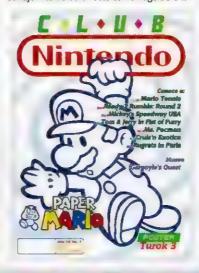


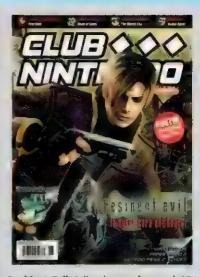
Nintendomanía llegaba a su fin, situación que se refleja en el rostro de Turok... no hay pretexto, una mala portada.



No tenemos dudas, esta es una de las mejores portadas; el Nintendo 64 había sido mostrado en Japón y al igual que Mario, todos los videojugadores quedaron asombrados al ver los juegos que lo acompañarían, los cuales conociste en esta edición.

Mario se volvía de papel y con ello te presentamos una portada que simula un trazo o boceto. Esta es la única portada donde un personaje interactúa directo con el logo de CN.

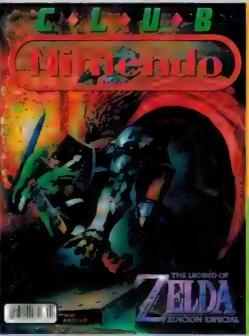




Resident Evil 4 llegaba con fuerza al GCN y en CN te dábamos todos los pormenores: además, incluímos un megapóster que todo buen fan debe tener pegado en su recámara.



El bigotón resurgía y a lo grande con una nueva idea para el Nintendo DS: asimismo, te traiimos todo lo relevante del GDC.



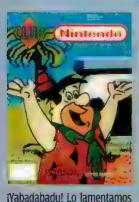
Uno de los meiores especiales que hemos tenido en la historia de Club Nintendo es, sin lugar a dudas, el que dedicamos a la saga The Legend of Zelda. ¡Qué portada! No nos dejarás mentir cuando decimos que también fue una de las ilustraciones más impactantes que hemos incluido. Por supueto, analizamos todos los juegos y diseñamos guías para que termines cada título de la serie, incluso de las versiones que desarrolló Capcom para el GBC.

Otras que también se mencionaron Todas unas clásicas de nuestra historia.









Sr. Picapiedra, pero esta portada ni a Vilma le gustó. Mejor hubiéramos puesto a Betty.



No es que el juego sea malo, pues en particular nos encantó, pero el arte no ayudaba mucho para sobresalir.



La idea de un balón rompiendo la portada es buena, lo malo es que el fondo negro le restaba atención.



La ilustración de esta portada parece libro de estudiante de primaria, con tantos recortes que no te enfocas en uno.



Yo creo que el rayo de Mega Man desintegró el fondo, porque quedó tan frío que no sobresale ante el personaje.

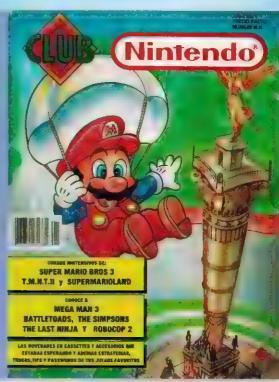
Las portadas de consolas no son tan atractivas. sin embargo, ésta (Wii) nos pareció interesante por lo bien que luce la combinación de color. Además de que era aquí donde te platicamos la primera experiencia de juego de esta consola.



Link resurge para dos plataformas (Wii y GameCube), siendo una de nuestras portadas obligadas para gusto de los fans de la serie.



Realmente la ilustración no se lleva el mérito, pues si somos honestos tiene sus detallitos, pero la carga significativa que tiene es inmensa y, de hecho, no creemos que alguna otra represente lo mismo. En primer lugar, nos connota una nueva era para Nintendo y sobre todo, para nuestro país, México, pues Mario está a punto de aterrizar en uno de los puntos más emblemáticos de la capital. Ello nos indica que "Nintendo está entre nosotros", sl, con la salida de Club Nintendo se ponía el antecedente de la primera publicación especializada en juegos de video hecha de forma local. Esto ocurrio en diciembre de 1991... hace justo 18 años. ¿Tú qué estabas haciendo en esa época?





En esta portada te presentamos una de las mejores ilustraciones de Mario, quien tendría una aventura fuera de este mundo.



Simple en ilustración, pero nos comunica en sí la esencia de Animal Crossing, un pequeño pueblo,



A esta portada ni J. K. Rowling le podría ayudar, la verdad tuvo mucho elemento textual y poca información gráfica.



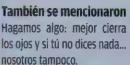
Pobre Spidy... ¿Alguien anotó las placas del camión que lo aplastó? Digamos que le faltó volumen y dimensiones.



No es que sea mala... tampoco buena... sino todo lo contrario. Ya en serio... Bart es popular. pero le faltó complemento.



iOh!, vaya juego el de Ken Griffey Jr.; lástima que no podamos decir lo mismo de esta portada. iFoul ball!













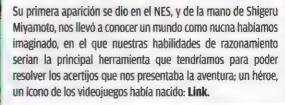
THE LEGEND OF ZELDA

Como era de esperarse, los juegos de **Zelda** arrasaron con las votaciones, por ello decidimos dedicarle un espacio a toda la saga, en lugar de hacerlo de manera individual, lo que permitirá que otros juegos tengan oportunidad de aparecer en nuestro conteo. Como todos sabemos, **The Legend of Zelda** llegó al mundo de los videojuegos para cambiarlo de forma definitiva; su mecánica de juego y envolvente historia fueron todo un parteaguas.









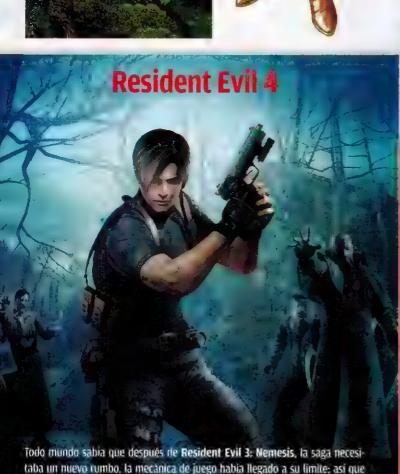


Chrono Trigger

En el Super Nintendo se vieron de los mejores juegos RPG de la historia, como es el caso de **Chrono Trigger**, una obra fantástica que reunió a tres genios de la industria, Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu y Akira Toriyama, quienes dieron vida a una historia como pocas, con más de quince finales, cada uno con un significado diferente, siendo uno de los más importantes, el valor que tiene la amistad.









Shinji Mikami y todo su equipo decidieron reinventar la serie, explorar caminos desconocidos en el Nintendo GameCube, dando como resultado uno de los mejores juegos en toda la historia.



Super Metroid

Una obra magnífica, espectacular, para muchos es uno de los mejores juegos de la historia, si no es que el mejor; pero no entraremos en polémicas, de lo que estamos seguros es que este título de Super Nintendo representó el proyecto más ambicioso de Gunpey Yokoi, pues llevó las capacidades del sistema al máximo para ofrecernos una experiencia única.





Street Fighter II

son mus pocos los juegos que han marcado un antes y un despues en el med o se puede decir que se cuentan con los dedos, de entre e los, uno de los que mas destaca es **Street Fighter II**, que desde su sanda en Arcadias comenzo un tenomeno que llegana al Super Nintendo con un exito incluso mayor Una loya que debe integrar la colec-



i Breventralo Yal



CONSER'S INSIDE STORY

www.bowsersinsidestory.com/es



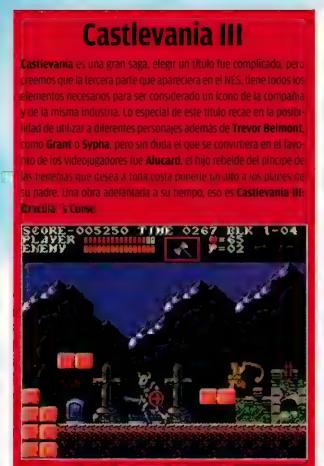








NINTENDODS





Conker's Bad fur Day

Además de Nintendo, sólo RARE, la compañía inglesa, supo aprovecha el potencial del Nintendo 64, regalándonos obras impecables, siendo una de las más recordadas el increíble **Conker***s **Bad Fur Day**, que ofrecía además de una historia bastante irreverente, una jugabilidad perfecta, innovadora, que nos mantenía en el control por horas hasta terminar el juego. No podemos dejar de mencionar su excelente *multiplayer*, que aun en estos días supera algunos de los

que hemos visto en juegos recientes. Toda una obra de arte que le debemos a la compañía que fuera la mano derecha de La Gran N durante hasta los años el GCN.

Metroid Prime Trilogy

Cuando se dijo que **Metroid** cambiaría su estilo tradicional de vista de lado por una de tercera persona para su nueva aventura en Nintendo GameCube, fueron muchos los que creían que estábamos ante el final de la franquicia, y más cuando se supo que el desarrollador sería Retro Studios, un equipo debutante. Pues bien, ahora que ha pasado el tiempo sólo podemos decir que qué equivocados estaban los detractores, ya que la trilogía de **Metroid Prime** es una de las mejores que se



recuerden en varias generaciones, tan es así, que ahora podemos disfrutar de los tres capítulos de la serie con el innovador control de nuestro Wii, todo en un solo juego.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

La historia que el genio Hideo Kojima creó para **Metal Gear Solid** es, sin duda, la mejor desarrollada en cualquier videojuego, te mantiene expectante, juega con tu mente de una
manera magistral, al punto en que llega un momento en que
no sabes qué es real y qué no lo es. Conforme avanzas en
el juego, descubres nuevos personajes, que lejos de representar tan sólo un obstáculo más en la carrera por alcanzar
tu objetivo, significan enseñanzas, valiosas lecciones que
puedes aplicar todos los días. Mención aparte merece el
final de esta entrega, simplemente es para ponerse de pie
y aplaudir, no por sus gráficos, el sonido o las animaciones, sino por que todo el gran mensaje que se transmite:
Disfruten la vida.



Final Fantasy III

El productor Hironobu Sakaguchi supo llevar a **Final Fantasy** a un sitio de honor, volvió a la serie un sinónimo de RPG, sobre todo después de esta entrega. **Final Fantasy** III (o VI, como se le conoce en Japón), a pesar de las limitantes del sistema, supo plasmar una historia conmovedora y emocionante donde cada personaje involucrado en la trama





tenía algo que contar. En cuanto al gameplay, podemos decir que aunque mantenía el sistema por turnos típico de la serie, agregó nuevos elementos que hacían de los combates



toda un juego de ajedrez. Si posees una copia, debes sentirte orgulloso, ya que además, fue el último de la línea principal que apareció para consolas caseras de Nintendo.

Super Smash Bros. Brawl

Cuando apareció este título en Nintendo 64, creemos que nadie imaginaba lo popular que se volvería, ocasionando que la última secuela, que viera la luz apenas el año pasado, fuera uno de los títulos más esperados de los que se tenga memoria. El gameplay para Super Smash Bros. Brawl fue mejorado, se corrigieron detalles en cuanto al balance de personajes sin mencionar la gran variedad de escenarios, pero lo que fue la cereza en este pastel, fue la inclusión de dos personajes ajenos a Nintendo, el primero de ellos es Solid Snake, de Konami, mientras que el segundo se trataba ni más ni menos que de Sonic, el popular erizo de Sega.







Marrio Kart

Actualmente es muy común ver juegos de go-karts con infinidad de personajes, pero lo cierto es que el creador de este concepto fue Nintendo durante los años de vida del Super Nintendo, por lo que queremos reconocerlo como uno de los mejores juegos que se hayan creado. Sabemos que en Nintendo 64 se agregó la capacidad para jugar hasta cuatro per-





Mortal Kombat

Desde su lanzamiento en Arcadia, **Mortal Kombat** logró captar las miradas de todos los jugadores, pues no sólo contaba con personajes que lucían y se movian con demasiado realismo, sino que las técnicas de combate con violencia extrema se ponían como tema principal, tanto así que a raíz de este juego fue que se formó la ESRB, que hoy en día se dedica a catalogar y calificar los juegos. La primera entrega



apareció en 1992 por parte de Midway y dentro de sus personajes destacados encontramos a **Sub-Zero** y **Scorpion**, ninjas que compartían similitudes pero, al final, cada uno tenía algo especial en sus ataques y poderes.



GoldenEye 007

Así como Killer Instinct, Golden Eve fue otro de los títulos que la compañía RARE desarolló para Nintendo durante la época dorada. En esta misión del 007, basada en la cinta homónima, tenemos un gameplay que se considera de los mejores hasta el momento y que, de cierta forma, fuera la base para Perfect Dark. La música, cantidad de misiones y objetivos, uso de armas, inteligencia artificial y física del juego, hicieron de Golden Eye 007 un clásico que todo fan debe tener entre su colección de Nintendo 64.

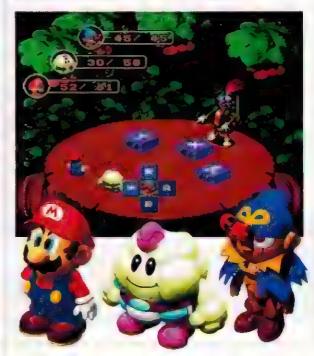


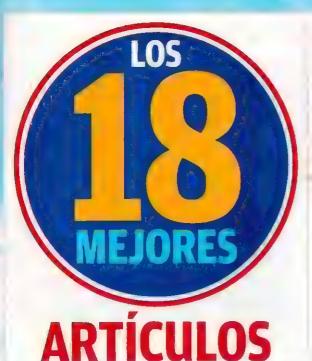




Super Mario RPG

Gran acierto fue el que tuvo Nintendo al permitir que la compañía Square Soft fuera la que desarrollara una aventura RPG de Mario. El resultado es uno de los mejores títulos del género para Nintendo y, sobre todo, una experiencia diferente para los fans del plomero bigotón. Se notan drásticamente las tablas de Square para los RPG, pues no sólo encontramos un magnifico estilo de juego, sino una coherencia entre las acciones, dificultad, desarrollo de personajes y, por supuesto, música, que hasta incluye un tributo a Final Fantasy.





Años Maravillosos

Desde su nacimiento, esta sección recibió muy buenas críticas, en ella pudimos observar y conocer la historia de todas las consolas que Nintendo ha desarrollado en su historia, pero ustedes decidieron que el número dedicado al Game Boy fuera el meior. En dicho artículo, además de conocer las cualidades técnicas del famoso "ladrillo", mencionamos toda las variantes que tuvo en su diseño



y estructura, que lo han llevado a ser todo un ícono en el mundo de los videojuegos portátiles. Por si fuera poco, también te hablamos de su creador, el gran Gumpey Yokoi, guien desafortunadamente perdiera la vida en un accidente de tránsito.

Curso Internet

A mediados de la década pasada, el Internet se convertía en una valiosa fuente de información, por lo que todos nuestros lectores querían mantenerse enterados del tema, así que para resolver todas sus inquietudes, creamos el Club Net, una sección dedicada a hablar de páginas de Internet, así como de algunos otros asuntos relacionados. Fueron varios los números en los que se publicó, pero sin duda

que el más recordado, es aquel dónde les presentábamos una guía básica para que pudieras realizar tu propia página web mediante el lenguaje HTML. A pesar de que ya existe otro tipo de herramientas para crear sitios de Internet, sigue siendo de gran utilidad.

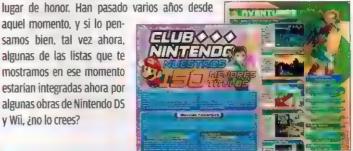


En todos estos años hemos realizado decenas de artículos, algunos más interesantes que otros, pero siempre intentando llevar hasta ti la mejor información de tus juegos favoritos, va sea mediante una noticia, una nota de investigación o incluso un artículo de opinión. Pues bien, ahora te mostramos una lista en la que tú has decidido los mejores dieciocho artículos que se han escrito en Club Nintendo. Antes de comenzar gueremos hacer una mención especial para Uno con el Control, El Ojo del Cuervo, Cementerio de Videojuegos y Retroactivo, ya que fueron de los más votados en diferentes ediciones, por lo que decidimos no incluirlos en la lista principal para poder mencionar algunos otros.

Los 150 Mejores títulos

Este artículo ha sido uno de los favoritos también dentro del staff de la revista, y es que mencionar los diez mejores juegos de quince categorías no era nada sencillo, sobre todo por los gustos tan variados que tenemos cada integrante; mientras uno quería poner un juego en primer lugar de deportes, alguien más prefería otra opción, lo que daba lugar a largos debates para decidir cuál era el que se quedaba con el

aquel momento, y si lo pensamos bien, tal vez ahora, algunas de las listas que te mostramos en ese momento estarian integradas ahora por algunas obras de Nintendo DS y Wii, ¿no lo crees?



Dicciomario

Cuando inició la revista en el va lejano año 1991, estábamos descubriendo un mundo nuevo, que como tal, tiene su propio lenguaje, con el cual ya nos hemos familiarizado, pero en ese entonces, al escuchar las palabras Byte o Mega, eran muchos los que se preguntaban a qué nos referiamos, por tal motivo, de forma regular incluíamos una sección especial para despejar todas tus dudas respecto de los términos que usábamos en Club Nintendo, el Dicciomario, Bastaba leerlo una vez para que pudieras comprender de mejor manera las notas publicadas. Esperamos pronto dedicarle algunas páginas a esta sección para las nuevas generaciones de jugadores.



Drácula

Hemos publicado varios profiles de tus personajes favoritos, pero al igual que tú, consideramos que el mejor fue el dedicado a Drácula, el enemigo por excelencia de la familia Belmont dentro de la saga de Castlevania. Además de hacer referencia a las apariciones dentro de las obras de Konami, te comentamos las historias y leyendas que dieron vida a este demoniaco ser, sin duda un artículo de colección que nos permitió dar un giro a la sección, alejarnos de los héroes de siempre para centrarnos en los villanos, en el lado oscuro de las historias que muchas veces tienen detalles interesantes que contar o secretos por sacar a la luz.



El Control de los Profesionales



Esta sección es uno de los pilares de Club Nintendo. en él siempre te intentamos mostrar lo que debe ser un verdadero videojugador al mismo tiempo que compartimos nuestra opinión de algunos temas. El más memorable de estos artículos fue uno en el que te contamos la historia de un pequeño elefante, el cual guería esapar de un circo, pero su fortaleza no se lo permitía, pasó el tiempo y cuando tenía la fuerza para hacerlo, dejó de intentarlo... moraleja: jamás, bajo ninguna circunstancia, deies de intentar algo en tu vida.

Especial Futbol

El Mundial de Futbol 2006 se vivió intensamente, vimos un verdadero espectáculo en cada uno de los encuentros que se disputaron... si tan sólo México hubiera llevado a Cuauhtémoc Blanco... pero bueno, si quieres cambiar el rumbo de la historia al menos de manera virtual, nada como el artículo que publicamos en aquel verano,



donde te hablábamos de los mejores juegos del verdadero rey de los deportes que han aparecido para las consolas de Nintendo, desde el NES hasta el Nintendo GameCube: resulta increíble ver el avance en cuanto a gráficos y física que hemos tenido; antes simplemente eran cinco jugadores en la cancha, actualmente se cuenta con los once. además de otros factores que avudan a disfrutar más las partidas, como la afición o la música.

Evangelion

Una de las mejores series de animación de todos los tiempos es Evangelion, que gracias a su temática existencialista, logra atrapar al espectador como ninguna otra. Lógicamente que semejante obra no podía quedarse sin versión en videojuego, el cual apareció en Japón en el año 2000. Para que no te quedaras con las ganas de

saber cómo era, te entregamos un completo artículo donde describimos todas las misiones del juego. Si cuentas con suerte y algún día lo llegas a encontrar... no seas mala onda e invítanos a jugar, es una obra de proporciones descomunales, el mejor juego de Evangelion que haya aparecido.



La epilepsia

La epilepsia es un padecimiento que puede despertar bajo diferentes circunstancias: muchas personas lo atribuían al uso de los videojuegos, al grado de que muchos padres de familia impedían a sus hijos pasar tiempo con sus consolas. Para deiar este mito en el olvido, en los primeros años de vida de la revista realizamos una nota en la que hablamos de la epilepsia fotosensible, la cual puede ser "despertada" por una gran fuente de luz, la cual puede ser un videojuego o cualquier otro brillo. Que no quede duda, los juegos no producen este mal, sólo lo hacen evidente para los que lo padecen.

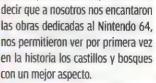




Museo Castlevania

Vaya que hemos mencionado a Castlevania en todos nuestros artículos, se nota que es una serie a la que todos le tenemos gran cariño, por lo que no podía quedarse fuera tampoco de la lista de artículos, en la que comentaremos del Museo que le realizamos. Al micio la saga era simplemente acción y aventura, pero con el paso del tiempo ha recibido otros añadidos como toques RPG, que nos han permitido vivirlo de manera más intensa. También te hablamos del cambio al 3D, que resultó ser toda una polémica, aunque debemos









Número 200 recuento

Cumplir 200 números en este medio no es nada sencillo, se requiere de compromiso y dedicación de todas las partes involucradas, lo cual se ve reflejado en este ejemplar de colección, en el que para conmemorar tan notable hecho, te ofrecimos un reportaje especial donde te contamos la historia de Club Nintendo, desde antes que saliera a los puestos de revistas de todo México. Detalles como el rombo que se oculta mes a mes (¿has encontrado todos?) o la imagen que se puede visualizar una v<mark>ez que juntas todo un año, fueron mencionados en este artículo. Actualmente ya son 217 ediciones,</mark> y esperamos seguir contando con tu apoyo y preferencia para poder cumplir no sólo otros 200 más, sino incluso el doble; recuerda que todos somos parte de Club Nintendo.

Las cabezas de Pascua

Parte vital de Club Nintendo son los ¿Qué hay dentro de...? donde tratamos de mostrarte aspectos y detalles curiosos de este mundo. En una de las primeras ediciones, dedicamos algunas páginas a contarte el misterio de las enormes Cabezas de Pascua, que se encuentran en la Isla del mismo nombre ubicada en medio del Océano



Pacífico. Son grandes estructuras que hasta la fecha nadie sabe cómo es que llegaron ahí, tal vez fueron talladas. pero algunas teorías afirman que son de procedencia extraterrestre. Sea como sea, las hemos podido apreciar en varios juegos de video de NES y SNES. ¿Tú qué piensas al respecto?

Start

Obiviamente la informática siempre ha estado ligada a los videojuegos, por lo que al final de nuestro tercer año de vida, por medio de la sección START, te explicamos la teoría binaria, que nos dice que las computadoras sólo reconocen valores de Uno y Cero, Cierto y Falso. Recibimos muchas cartas de estudiantes comentando que gracias a esta pequeña guía, habían obtenido excelentes notas en sus escuelas. Creemos que se merece una segunda parte próximamente.



Trabadores

Con la salida de Street Fighter, aparecieron los trabadores, los "jugadores" que se limitan a arrinconarte y aplicarte una misma jugada una y otra vez hasta que te hayan derrotado. Fue tanto el malestar de nuestros lectores, que nos llegaron montañas de cartas tocando el tema, así que decidimos publicarlas mediante la sección El Tema del Mes. Aunque el rechazo era claro, no faltaba el trabador que intentaba justificar sus actos, pero aquí y en China, dichas prácticas seguirán siendo deshonestas, y siempre las descalificaremos.



¿Qué hay dentro de... CN?

Una de las preguntas más comunes que han llegado a nuestra redacción es "¿cómo

hacen la revista?", y para no contestar solamente que con mucha pasión, le dedicamos varias páginas a un reportaje donde te comentamos todo el proceso que implica llevar Club Nintendo hasta tus manos. De los aspectos que más llamaron la atención en aquel entonces (además del reloj de

Mickey Mouse de Gus), fue el hecho de que pudieron comprobar que todas las cartas que llegan hasta nosotros son leídas y atendidas de la mejor manera siempre.

Recuento Número 50

En serio, cómo pasa el tiempo, parece que fue ayer cuando el Super Nintendo sorprendía al mundo, y por la tarde, cuando cumplimos 50 números, en aquel enero de 1996, incluimos un recuento por lo que había sido la historia de Club Nintendo hasta ese momento. Aún recordamos la historia en la que les ralatábamos los nombres que pudo haber tenido la revista.



Visita Digipen

Programar un videojuego ha sido el sueño de todos, no hay persona que le guste este entretenimiento y no lo haya pensado al menos una vez en su vida. A mediados de 1996 visitamos Digipen, una de las primeras escuelas de videojuegos en el mundo, que en aquel entonces se encontraba en Canadá. Grandes cosas salieron de esta escuela. como su famosa animación, The Green Egg.



Vistazo a Japón

A pesar del poco tiempo que tiene esta sección, ha logrado ubicarse dentro de tus consentidas; en ella hemos tocado varios puntos, como juegos que sólo se quedaron en Japón, películas o animación, pero la que fue votada como la mejor es en la que les relatamos la historia de

Hachiko, el perro fiel de la ísla. Esta mascota esperó a su amo durante varios años a pesar de que el ya había muerto, lo que llamó la atención de los pobladores de la zona, quienes sin pensarlo dos veces, le dedicaron un monumento especial a manera de homenaje, que aun hasta nuestros días, sigue siendo un punto de reunión para todos los japoneses.

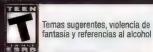




Conviértete en el héroe de las fiestas

No cabe duda, la evolución de juegos musicales sigue sin terminar y para muestra, Activision nos presenta DJ Hero, un título que marca una nueva propuesta en cómo vivir la experiencia auditiva-interactiva, pues cambia el género del rock y el concepto de la banda por una tornamesa y decenas de cánciones que puedes tocar cómo todo profesional, pues la dinámica de juego es tan sencilla como se ha

acostumbrado desde el inició de la franquicia "Mero". Ahora podrás "raspar" tus rolas favoritas y crear tus propias mezclas. Así que si quieres enterarte de esta nueva sensación de Activision, sique leyendo esta reseña, donde te comentaremos todos los pormenores del juego, así como las canciones e intérpretes que encontrarás en las dos versiones disponibles (DJ Hero y DJ Hero Renegade).



© 2009 Activision

























. Activision nos presenta dos ediciones, Para T la basica y la version I Renegade que confiene un CD doble con contenido exclusivo de Jay-Zy Eminem, además de un empaque especial que lo vuelve toda una pieza de colección para los verdaderos DI fans.

expertmento la nucuo conocción cumical

DJ Hero no es otro título de ritmos que sale para aprovechar el auge que se vive en estos momentos, bueno, si aprovecha la cuforia musical, pero por lo menos propone un estilo diferente que sale del concepto ya bastante esplotado de las guitarras y baterias, pues ahom id juego se dedica única y exclusivamente a le tornamess, por le menos en la mayor parus del juego, pues en ocasiones podrás haces scompañamientos con la guitarra para que la saques provecho a los instrumentos de la serie Mero que ya compraste previamente. DI Hero nos ofrece una nueva experiencia musical interactiva, donde seremos los dueños de la fiesta, no sólo experimentando, sino incluso escuchando la música en un nuevo estilo al cual ya habiamos estado acostumbrados.

Son más de 100 canciones que veris sepresentadas en 80 mezclas que jamás 🙉 habían escuchado antes e incluye ritmos como hip-hop, R&B, pop, rock y, por sussuesto electrónica. Seguramente ta preguntaria... ¿qué más me ofrece este título? Pues bien, además de la cantidad de rolas: (es la versión con mayor cantidad de temasincluidos), posee títulos espresentativos de artistas reconocidos, himnos musicales. que seguramente has escuchado cientos de veces en videos musicales, estaciones de midio y, por supuesto, en sus reproductorat portátiles, lo que vuelve a este juego una versión que agradará muchisimo a todos los usuarios sin importar que anteriormente no sabian qué era una tornamesa.





El nuevo accesorio es tan fácil de tocar que en minutos darás toda una fiesta para tus amigos,





Con 102 canciones y 93 mezclas exclusivas que combinan distintos generos musicales, en DJ Kom enconfraras a les mejores artistas del momento como Black Eged Peas, 50 Cent, Gerillaz, Pirvana, Justice, Marvin Gage, Beastie Bogs, D.E.R.D. j muchos mas.

Artistas incluidos en DJ HERO

- 2 Pac
- 50 Cent
- 88 Kevs
- Aceyalone
- Afrika Bambaataa
- **Beastie Boys**
- Beck
- Bell Biv DeVoe
- **Benny Benassi**
- **Billy Squier**
- **Black Eyed Peas**
- Blondie
- Bobby "Blue" Bland
- Boogle Down Productions
- Cameo
- Chuck Brown &
- The Soul Searchers
- Classics IV Common
- Connie Price &
- the Keystones
- **Cut Chemist**
- Cypress Hill D-Code
- **Uaft Punk**
- **David Axelrod**
- **David Bowie**
- David McCallum
- **David Penn**
- David Penn Dizzee Rascal
- DJ AM
- DJ Demo
- **DJ Grandmaster Flash**
- DJ Jazzy Jeff
- DJ Kool
- DJ Shadow
- DJ Yoda
- DJ Z-Trip
- DJ Z Trip ft Wurs.
- Eminem
- Eric B. & Rakim
- Eric Prydz
- Evidence
- Fedde Le Grand
- **Foo Fighters**
- Foreigner
- Freedom Express
- **Gang Starr**
- **Gary Muman**
- Gorillaz: Grandmaster Flash
- Gwen Stefani
- Hardinn
- Herbie Hancock
- InDisep

- * Isaac Hayes
- * J. Period
- JAY-Z
- * Jean Knighti
- * Jurassic 5
- Justice:
- Kid Cudi
- * Kid Sister
- * Kool Moe Dee
- * KRS-1
- * Little Richard
- LL Cool J
- MILE
- Marvin Gave
- Masta Ace
- MC Hammer
- Mobb Deep
- Motörhead
- Murs
- * NERD
- NASA
- No Doubt
- * Noisia
- * Paul van Dyk
- * Paula Abdul
- * Pharrell
- * Public Enemy
- * O Tip
- * Queen
- Rakad
- Reel 2 Real
- **Rick James**
- Rihanna
- Sandy Rivera
- * Scratch Perverts Shlomo
- Street Sweeper
- Social Club
- * Tears for Fears
- * The Alchemist
- * The Aranbee Pop
- Symphony Orchestra
- The Jackson 5
- The Killers
- The Mad Stuntman
- The Trammas
- Third Eye Blind Third Eye Blind
- Vanilla Ice
- Weezer
- Wild Cherry
- Young MC Zombies
- Zakk Wylde

CLUB NINTENDO &

(II. nusuo accaserio; ternaresco

Así como en anteriores ediciones la guitarra, micrófono y batería han resultado sumamente funcionales y sobre todo prácticas para el momento de interpretar las canciones sin necesidad de tenter una pizca de conocimiento de cómo tocar dichos instrumentos; así los desarrolladores también dieron esa intención con la tornamesa, volviéndola un accesorio sencillo que te dará horas y horas de entretenimiento, manteniéndote inmerso en la autenticidad de la cultura de los DJ y, sobre todo, utilizando sus técnicas más conocidas como el raspar discos (scratch) o realizando otras maniobras como blending, cross fuding y sampling, al mismo tiempo que puedes dar oportunidad a tu creatividad con una variedad de efectos y "samples" que harán de tus melodías un paraiso para la diversión.

¿Sabias que?

Arcascas incluidos en Di HERO

Los iconos de la música, Daft Punk, se caracterizaron porque en sus videos, en lugar de personas y situaciones ordinarias, presentaban Imágenes del tipo animación japonesa; además, ellos serán pieza clave para esta edición de DJ Hero.

A diferencia de lo que muchos plensan, DJ Hero no es el primero en incursionar en la música de DJ, pues en 1997 (hace más de 12 años) Konami estrenó ese estilo con Beatmanía, Arcadia que llegó al mercado japones en 1997.

Eminem es un compositor e intérprete que ha caído en muchas controversias y su calidad como cantante ha sido cuestionada en copiosas ocasiones, sin embargo, en el 2002 con la película 8 Mile (que supuestamente se inspira en su vida), logró hacerse acreedor del Oscar por la mejor canción Loose Yourself, que fue tema de dicho filme.

Las consolas o tornamesas que vienen incluidas en el juego varían dependiendo de cuál edición compres, es decir, la normal vendrá combinada negro y plateado, mientras que la "Renegade" será en negro con detalles en dorado (por aquello del Blina Bling).





Celebra fiestas en escenarios que reproducen locales reales de todo el mundo, incluida una hiperlujosa e imponente mansión al estilo de Hollywood o un club al aire libre en las playas de Ibiza.

Modeo 🛳 Jungo

Ya sea que quieras participar en el modo de carrera individual, probaras tus habilidades partiendo de ser un DI novato y desconocido hasta convertirte en uno de los mila afamados parsonajes de este mundo musical. Asimismo, nambian puedos ingresar a la opción couperativa, para que en conjunto de uno de tus amigos pongan el ambiente en la fiesta, apoyandose municipara lograr mejores ritmos y canciones. Por auguesto, si llega el momento donde al avento prenda lo suficiente y quieren comprobar quién as el mejor DI, lo podrán hacer en la modalidad competitiva, donde ganará quien más demuestra una mayor habilidad com la tornariama y clarestodo lo anterior es posible con o sin consción a Internet.



Dentre de los principales modes de juego, encontrarás uno bastante interesante que incluye la combinación Del más guitarra, asi mientras uno de ustedes se concentra en realizar las mejores mezclas, el atro le sacará fuego a las enerdas com los requintos y notas en la guitarra.

En cuanto entres en las competencias de 10) VS 13, ne sentirás como en las mejores fiestas, pues cada uno de los músicos tratará de demostrar sus cualidades y habilidades, volviendo cada mezcla en todo un agasajo auditivo para conseguir la supremacia en esta modalidad; además, dos DJ pueden mezclar y realizar innumerables combinaciones juntos en múltiples controles de tornamesa e incluso otro jugador podrá unitre trando un micrófono o la guitarra para complementar los sonidos que se desprenden de este sensacional título.



Comparte la emoción de crear mezclas con alguno de tus amigos en el modo VS.



US Cancience do 85 artistas

Dicen que más tale calidad que cantidad, pero an esta quinta entreja no aplica, punt unito la calidad como la cantidad son excelentes, os decir, sienes una gran variedad de solas que abarcan diferentes dócadas y sucestan a los inejores esponentes do spúltiples géneros. Así tendrás, por ejemplo, tumas de Gorillaz o de los Rolling Sucias, de estos últimos un infaltable como Sympathy for the Dovil, que se ha vaelas ano de los sumas obligados para esta agrupación. Asimismo, tendremos nuevas nutrandartes musicales, da qué nos referimos? Simple, así como en Guitar Herosa Legendo of Rock aparecía Slash o Tem Morella, abora podrumos contar om al multipremiado Carlos Samona que dará emación, vaciodad y calidad en cada una de tus giras virtuales.





Épité pienoté que este nueva experiencia de juego seruta más compleja o que no tendas el aspecto rockero de las versiones anteriores, sin embargo, hos biate incluidos on este odición se porterior en ambiente para que, de una forma diferense, experimenses la emoción de la música y el reso que será competir con otros DJ. Recuerda que DJ Hero vendas un dos presentaciones, y si re proguntas; écuáles seis las diferencias de Sasicamente as la estética de la immense y que en Renegade, encontratio un álbum doble can rolas de la missau y Jay-2.

Las Mejores rolas listas para rus mezolasi

- 2Pac "All Eyez On Me" vs. The Aranbee Pop Orchestra - "Bittersweet Symphony (Instrumental)"
- Bell Biv DeVoe "Poison" vs. Beastie Boys "Intergalactic" (Produced and mixed by CJ AM)
 - Daft Punk "Around The World" vs. Young MC - "Bust A Move"
- Daft Punk "Da Funk" vs. N.A.S.A. "Strange Enough ft. Karen O, ODB & Fathp"
 - Daft Punk "Megamix 1"
 - Daft Punk "Megamix 2"
 - Daft Punk "Robot Rock" vs.
 Queen "We Will Rock You"
- Eminem "My Name Is" vs. Beck "Loser"
- Foo Fighters "Monkey Wrench" vs.
 Beastle Boys "Sabotage" (DJ-Guitar mix)
 - Gwen Stefani "Hollaback Girt"
 vs. Gorillaz "Feel Good Inc."
 - JAY-Z "Izzo (H.O.V.A.)" vs.
 Eminem "My Name Is"
 - · Vanilla Ice "Ice Ice Baby" vs
 - MC Hammer "U Can't Touch This"
 - Wale "Lookin' At Me" vs.

Black Eyed Peas ft. Tippa Irie - "Hey Mama"

an Conclusion

Mijus en la siducción da imos inti-que contentos con la decisión de Activisione de expandir sus fronteins musicales in mas estilos, es decir, no encasillarse en la banda rockera y dar un poce a los fans de los Di, con la poculiaridad de poduli (movertiene un uno de cline y briller ance mundo municipale in pacidad in conexión en linea te abre nuevas puertas para que compitas con otros DJ a través de ru Wii. Respecto al nuevo accesorio, al principio estábamos un tanto escépticos; fire hegg de untbide nos dimen dianta que at mata de la filisma ocucilles: que ha caracterizado in la franquicia, permittendo que no se compliques la Tida con mintroles apenplejos, ninoinvitándote a tocar como todo un profesional luego de algunos ensayos Asi, DJ Hero se convertirá en un clásico: inmediato para los fans de los juegos deritmos y no dudariamos que se vuelva todo en clásico del repertorio de juegos para las fiestas, tal y como ocurre con Bock Band y in franquicia Guitar Hero;

Los expertos comentan



Master

Guitar Hero ha representado sin duda el despegue de los juegos musicales, claro que Rock Band tambien tiene su responsabilidad en la euforia que se vive hoy en día, pero ha sido el título de Activision el que más ha aportado: basta sólo ver las conver siones a NDS o el nuevo Band Hero, pero no conformes con ello han agregado un integrante más a la familia. DJ Hero, título que viene con todo y periférico nuevo para realmente sentimos unos profesionales de la mezcia musical. Esta nueva apuesta de la compañía es bastante interesante, quizá no tenga todo el "punch" de Guntar Hero, pero estamos seguros que ofrecerá horas de diversión a quien le dé una oportunidad, de la cual créeme, no le arrepentirás.



Consultant Consultant

Me considero un gran fan de los juegos de ritmos de Activision, pues si en algo me en iretengo es tocando unas cuantas rolas de Guitar Hero ya sea en la guitarra o bateria. perd con DJ Hero, estamos ante una experiencia diferente que nos da nuevas alternativas musicales, con un sinfin de canciones listas para mezclar y varios artistas que haran de este titule, toda una nesta para fus sentidos. Me agradó lo práctico que resulta jugar con la fornamesa y, sobre todo, la inclusion de la quitarra que hara más complela esta aventura sonora en tu Wii. Realmente lo recomiendo pues será un infaltable en las nestas con tus cuates e incluso para organizar torneos entre ustedes

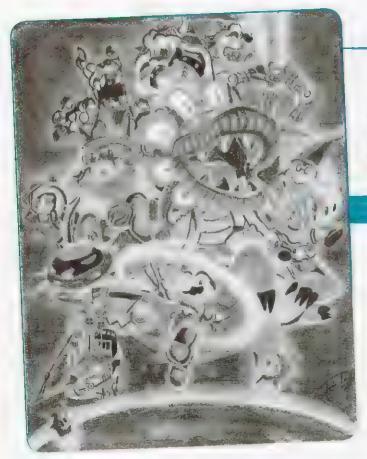


Panteon

Creo que no puedo catalogar mingun juego de ritmos como malo... bueno si tenemos a Elite Beat Agents o ese de Britney Spears, pero cuando hablo de la serie Hero o de los Hock Band, ahí si no nay pierde, todos son buenos, sólo varian en sus canciones. Esta nueva modalidad te permite ser todo un DJ ai estilo retro cuando rayaban los discos LP (conocidos en el caló popular como "acetatos") para hacer sonidos muy "cool"; la ventaja es que aqui no hay discos que puedas echar a perder; sólo hay diversión y ritmo en esta genial propuesta para los fans de la música y los videojuegos; 100% recomendable.

5A ERIA

Estamos una vez más en ésta, una de tus secciones favoritas, La Galería, en la que este mes podrás encontrar obras verdaderamente increibles; el talento de nuestros lectores es innegable, no deja de sorprendernos. En esta ocasión las técnicas empleadas son sumamente variadas, te van a dejar con la boca abierta, por lo que ahora te toca a ti demostrarnos tu talento, no importa el material que utilices.



Ángeles Ivonne Paredes Lima; Puebla, Puebla.

Sin duda que Mario Galaxy ha sido uno de los mejores juegos que hemos podido disfrutar en nuestro Wii, es una obra inmensa que ha servido de inspiración para que nuestra amiga Ángeles nos entregara esta obra de arte. Todos los detalles fueron cuidados en este dibujo, donde la técnica ha sido impecable.

ARTE DEL MES

Clara Zaldivar Ceballos;

Izúcar de Matamoros, Puebla.

Link es uno de los personajes que más apariciones han tenido en esta sección, en la cual podemos apreciar su alegría, tal vez al terminar un calabozo o al encontrar un item.





Manuel Villalobos Acuña; Viña del Mar. Chile.

Muy buen dibujo el que nos ha mandado Manuel desde Chile. donde deja ver su pasión por la aventura de Mario en Nintendo GameCube

Luis Alejandro Fierro Gutiérrez:

Atemajac, Jalisco.

La pasión por Street Fighter nunca se terminará; este increíble dibujo es una muestra de que estos guerreros son únicos.



Jonathan Barreto Vélez:

Apatlaco, Morelos.

Nada mejor para pasar un rato agradable con los amigos que mediante un juego de béisbol, como nos lo demuestran en esta obra Mario, Luigi y compañía, ¿quién crees que gane?





Eduardo del Callejo: San Juan del Río, Querétaro.

Uno de los juegos de pelea que más adeptos tiene es Street Fighter Alpha 2, del cual, por cierto, te acabamos de presentar un especial en nuestro número pasado. En esta imagen podemos apreciar la furia de Akuma.

Aleiandro Rivero Herrera: Caracas. Venezuela.

El anime también tiene varios seguidores, lo que da pauta a que podamos gozar de obras como ésta, que pertenece a la serie Digimon. Esperamos más trabajos como el presente; en realidad son todo un ejempio de constancia.



Glorinės Felicia Saá Herrera; Peronomė, Panamá.

Uno de los miembros de Akatsuki más populares, Deidara, es capaz de hacer bombas por medio de una arcilla especial, aunque en esta imagen no parece tan peligroso.

Mariana Alicia Cruz Mendiola; Ciudad Juárez, Chihuahua.

Consideramos que esta imagen tiene un valor extra al ser original. Muestra amiga Mariana puso lo mejor de sí para mostrarnos su talento y vaya que lo consiguió. Sería interesante ver el mismo estilo pero con los personajes de Majora's Mask.





Cindy Carolina Tovar Ovalle; Monterrey, Nuevo León.

El estilo Chibi es uno de los más populares al momento de dibujar, como lo podemos ver en estas bellas entrenadoras Pokémon que nos han enviado desde Monterrey.



Ángel Eduardo Hernández López; Tijuana, Baja California.

Mario ha tenido diversas apariciones en juegos deportivos, pero una de las más memorables es la que tuvo en Mario Power Tennis para Nintendo GameCube.



enviado nuestra amiga Beatriz, a quien enviamos un saludo. En esta ocasión está dedicado a una de las guerreras más letales del universo de Soul Calibur, Sophitia; simplemente per-





Due hay defiling de

los barbaros?

Por spot

roder, músculos y espadas

Héroes, antihéroes, villanos, magos, gnomos, trolls... son muchos los tipos de personajes que moran las historias épicas que tanto nos agradan, que a veces no nos enfocamos a ver cada una con detenimiento. Hola de nuevo, soy su amigo Spot, y en esta ócasión he querido platicarles un poco más acerca de una clase específica de personaje que en lo particalar, a mi me agrada bastante. Los bárbaros no solamente son interesantes en esencia, sino que también dieron pauta y establecieron varios estándares comunes que han servido a hai mentes imaginativas para la creación de numerosos héroes desde hace muchos años: Toma tu espada y flexiona tus músculos, porque vamos a empezan.



Bárbaro es un término que se usaba en la antigüedad para referirse a una persona no civilizada, el cual también se aplicaba para una nación o grupo étnico. Al definir a alguien como "bárbaro", se le consideraba inferior, o bien, se le atribuían comportamientos brutales, crueles, insensibles y eran adictos a la guerra. El concepto se originó en la antigua civilización grie-

ga, que quiere decir "cualquiera que no sea griego". Obviamente, con el paso del tiempo, se ha ocupado este término para definir a un tipo especifico de personaje o grupo de personas que aun cuando tienen diversos estilos de vida, basan mucha de su cultura en el combate, fuera de la arcana visión de individuos sedientos de sangre.

Los barbaros han sido una pieza fundamental en las aventuras epicas desde hace muchos anos.



ian barbardi

La pregunta es ccómo diferenciar a un bárbaro de un héroe o espadachín ordinario? Para dar resolución a estas incógnitas. les mencionaré algunas de las características más comu-

nes de este tipo de guerrero en las narraciones épicas y fantásticas. Ojo, recuerden que no porque un personaje tenga alguna similitud con un bárbaro, quiere decir que lo sea; ¿que a qué me refiero con esto?, pues a que un vikingo realmente no es un bárbaro, aun cuando lo parezca, porque pertenece a un grupo o régimen social perfectamente definido. Los bárbaros se pueden distinguir de varias maneras, para que no haya confusiones, vamos a ver las características más comunes entre este tipo de guerreros; así podrás conocerlos un poco mejor.



en la fantasía

En las novelas, historias, poemas y demás literatura épica, los bárbaros han sido una pieza fundamental, casi tan notable e icónica como los dragones o los magos. Como mencionamos al principio, los bárbaros han servido de inspiración también para las bases de varios personajes que, sin ser enteramente del estilo, mantienen varias características barbáricas. En varias ocasiones, los "guerreros" como tales, se podrian considerar una especie de "bárbaros evolucionados", pues conservan estilos, ideales y detalles puramente barbáricos.



características generales

- -Por lo general viajan solos o en grupos reducidos, siempre conformados por miembros de su misma clase. Si andan con alguien que no sea bárbaro, debe ser un peleador notable.
- Físicamente imponentes; sus músculos, poder y estamina exceden a los de la mayoría de los humanos comunes. Un bárbaro solo es capaz de acabar con muchos enemigos a la vez.
- Fuerte temperamento; son personajes callados que prefieren no socializar con los demás a menos de que sea necesario. Aunque llegan a tener un sentido del humor muy negro.
- -Habilidades de pelea excepcionales; son hábiles con cualquier tipo de arma, prefiriendo por lo regular las espadas de gran tamaño y los mazos; así pueden acabar con sus oponentes más rápido y de manera eficaz. Por lo general, prefieren el combate cuerpo a cuerpo.
- Gran resistencia al dolor fisico. Por lo general no muestran sus sentimientos.
- Atracción por el género opuesto, al cual tienden a atraer de igual manera por su "magnetismo animal". Un buen barbaro no desaprovecha la oportunidad de la conquista femenina.
- Profesos comedores de carne, con grandes apetitos.
- -Gustan de bebidas embriagantes, a las cuales tienen una gran resistencia.
- -Como dato común, ostentan poca vestimenta para la exposición de sus músculos; en parte para mostrar su fortaleza e intimidar a sus adversarios, así como por vanidad propia.
- -Cabello largo; el cual es resultado generalmente de que son más que nada, nómadas siempre en busca de aventuras (aunque deben usar un buen champú, pues nunca se les ve caspa).

eárbaros notables

En la ficción y la fantasía es común la incursión de los bárbaros; ya sea como protagonistas centrales o bien, como personajes secundarios que ocasionalmente salvan el día gracias a su poderio sobre los demás en situaciones complicadas. Aquí tengo varios ejemplos de bárbaros que han pasado a la historia y que estoy seguro de que muchos recordarán al instante. Vale la pena hacer notar que debemos diferenciar muy bien a los bárbaros de los aventureros comunes; si tienes dudas, consulta las características generales que te acabamos de mencionar para que no confundas. Recuerda que uno de las elementos más notables es que por lo general, los bárbaros andan solos o en grupos reducidos.

conan the earbarian

Indiscutiblemente, el llamado "toro cimmeriano" es el más claro ejemplo de lo que es un bárbaro, y por ende, este personaje marcó los lineamientos y estilos para muchisimos bárbaros consecuentes (aunque Conan mismo fue inspirado en Kull, otro personaje anterior del autor

Robert E. Howard). Conan es notable pues durante su vida fue esclavo, guerrero, ladrón y finalmente, rey. Este icono de la fantasía épica es el bárbaro más famoso en la ficción y es sinónimo de las aventuras en donde abunda la magia, los combates con espadas y mundos mitológicos. A diferencia de lo que se pudiera pensar, los bárbaros no eran sólo fuerza bruta, siendo el gran Conan el mejor ejemplo de esta aseveración. Él usaba su intelecto de igual manera que su fuerza; era un gran estratega, comandante y por supuesto, un hábil ladrón.

Conan es diestro con casi cualquier arma, y (según las historias) virtualmente invencible en combate. Inclusive se narra que si tenía a sus espaldas una pared, podía acabar con numerosos atacantes él solo. Su apariencia era la de un hombre de enormes proporciones físicas, con músculos poderosos, estamina casi inagotable, cabello negro medio-largo y, por lo general, con una espada de doble filo en sus manos. Como dato curioso, al preferir una indumentaria escasa, los bárbaros propusieron la tendencia de la "ropa interior de piel", la cual es todavía una sensación en héroes más contemporáneos como la estirpe cazavampiros, los Belmont. Si recuerdas, Simon Belmont ha lucido sus truzas de pelitos desde sus inicios, cosa que es menos popular en sus descendientes como Richter, quien anda más tapadito.





conan en las videojuegos

El bárbaro cimeriano apareció hace años en dos ocasiones estelarizando juegos para el legendario NES; el primero fue en 1989 bajo el simple título "Conan", y el segundo en 1991: Conan: The Mysteries of Time. Curiosamente, en 2004 apareció un juego para el Nintendo GameCube basado en las aventuras de Conan, pero por desgracia, estuvo disponible sólo en Europa. Nos gustaría mucho ver más aventuras en los sistemas actuales de Nintendo, pero es cuestión de cruzar los dedos y esperar...



HE-Man

Tal vez su estilo de vida no es exactamente barbárico, pero sin duda el "hombre más poderoso del universo" es uno de los exponentes más conocidos. Tan él como su némesis, Skeletor cubren varios de los es-

tándares que definen al concepto y por ende, no podiamos dejar de mencionarlo. He-Man no solamente anda por toda Eternia con la moda de los bárbaros, sino que también es muy fuerte, no sale sin su espada y trae su cabello como si no existieran los peluqueros en su mundo. He-Man tuvo varios títulos en consolas antiguas,

pero en las de Nintendo sólo vimos adaptaciones de la más nueva serie del guerrero de Eternia, el cual ya no ostentaba la misma presencia.

Como dato adicional, corre el rumor entre los fans que realmente la linea de juguetes iba a ser

parte de la mercadotecnia de la cinta Conan the Barbarian (1982), pero que al ver la temática de dicha película, la compañía juguetera se rehusó a lanzarlos al mercado por temor a que sus juguetes fueran relacionados con tanta violencia y de ahí que sólo le cambiaran el color de cabello y voilá, nació el musculoso He-Man. Claro que esta leyenda urbana no está comprobada, pero aun si no fuera cierta, es obvio el parecido entre ambos bárbaros, ¿no creen?



ax sattler

Aquí tenemos a otro bárbaro, él es uno de los protagonistas del gran clásico, Golden Axe, que hemos visto para muchos sistemas, incluyendo una genial adaptación para el Game Boy Advance. Ax Battler es un típico bárbaro que lucha contra el malvado Death Adder, quien asesinó



a sus padres. Además de tener una musculatura decente y varios movimientos usando su fiel espada, Ax puede hacer magia (al igual que sus com-

pañeros) para ejecutar poderes usando a la tierra como elemento. Esto es notable, pues la mayoría de los bárbaros basan su forma de ataque en la fuerza fisica y las estrategias, no en la magia.



Este personaje fue enlistado en las filas de la segunda entrega de la franquicia de peleas, Killer Instinct, en donde demostraba su gran poder al poner en jaque a la mayoría de los contendientes con su velocidad, fortaleza y combos que te quitaban hasta la sonrisa. Como todo buen bárbaro, Tusk se pasea por todo el torneo con su infalible prenda de piel, su espada y exhibiendo su musculatura. Además, está orgulloso de su fuerza y cree que tiene el derecho (más que el deber) de vencer al señor de la guerra, Gargos; claro que antes debe demostrarse a sí mismo que es el elegido al derrotar a todos los demás contendientes.



Rastan

La serie de juegos conocida como Rastan Saga narra las aventuras de un bárbaro de nombre Rastan. Estos juegos aparecieron sólo en Arcadia y fueron lanzados por Taito al mercado en 1987. El protagonista debe enfrentar solo a hordas enteras de enemigos usando las armas que va encontrando en su camino, mientras va recorriendo escenarios llenos de magia, peligros, seres épicos y demás, todo acompañado por un excelente fondo musical. Aqui te presentamos

un par de fotos para que lo conozcas y puedas notar las similitudes que tiene con otros personajes más conocidos como Conan, ejemplo. Nota la vestimenta y armas.





Como podrán darse cuenta, los bárbaros son muy comunes en varios videojuegos. En otras series como Dungeon & Dragons, por ejemplo, los bárbaros son una de las: clases disponibles para que puedas participar en el juego. Como te comentamos, hay personajes que no son enteramente bárbaros, pero que poseen ciertas similitudes. que indican que tuvieron mucha influencia en esta casta al momento de ser creados; un ejemplo es el legendario Simon Belmont, el cual en sus inicios, aparecía con toda la indumentaria tradicional barbárica, pero que con el paso del tiempo, fue convirtiéndose en algo más estilizado. Si deseas que analicemos más a fondo otros tópicos os clases similares, no dudes en escribirnos; esperamos tus cartas o correos.



New Super Mario Bros. Wii

Luego del éxito obtenido en la versión de Nintendo DS, Mario y sus amigos están de regreso para más acción multijugador, pero ahora en Wii, donde el entorno gráfico se ve optimizado para lucir sorprendente en cada escenario. Aquí podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos, apoyándose o compitiendo entre ellos para lograr los mejores objetivos, utilizando los controles del Wilmote de forma natural y simple, abriendo así la posibilidad de que más jugadores se unan a esta aventura que seguramente los mantendrá entretenidos por un largo rato. Cada personaje tiene características diferentes, dando variedad al juego. Si quieres conocer más detalles, checa la página 18 de esta misma edición.



🚅 Guntar Hero S (Mii)

Luego de presentar su compendio de canciones hits, Activision ofrece Guitar Hero 5, un espectacular juego que incluye múltiples temas de personalidades como Gorillaz, Nirvana, Muse y muchos otros más en los que se incluye a Carlos Santana, uno de los mejores guitamistas de todos los tiempos; ahora no sólo tocarás sus canciones, sino que inícuso él mismo aparecerá como personale dentro del

juego. Sólo queda armar la banda, utilizando bajo, guitarra, batería y micrófono para comenzar la emoción típica de este título de ritmos. Además, se diseñó una nueva batería, pero no te preocupes, sólo son cambios estéticos, por lo que tus instrumentos anteriores seguirán funcionando.



The Beatles Rock Band (Wiii)

Ya se habían tardado para lograr una hazaña como ésta: traer la música del famoso cuarteto de Liverpool a una franquicia tan popular como Rock Band; así, EA nos hace recordar las décadas de éxitos generadas por este grupo, resaltando las mejores canciones y datos históricos que veremos durante el juego. Los menús y textos vienen totalmente en español. así no perderás detalle de todo lo que ocurra durante tu

carrera artistica. Para darle el crédito que se merece, también crearon nuevos instrumentos, personalizados tal y como los que usaban The Beatles durante sus giras. El juego es mucho más tranquilo en comparación con otras entregas, pero aun así se disfruta bastante.



Muramasa: The Nemon Blade Illini

Aquí en CN estamos encantados con este título de Ignition, no sólo por lo bien que se ve, sino también por lo interesante de su historia y las funciones del Wilmote, logrando resultados impactantes al momento de adentrarte en la aventura. Los escenarios no tienen queja, llustraciones que nos muestran el Japón antiquo en un concepto de fantasía multicolor; además, se trata de uno de los pocos títulos que retoman el

concepto de acción en dos dimensiones que era tan popular durante el NES y Super Nintendo. Aquí la trama te llevará por una incansable batalla por destruir las espadas malditas, cuyo poder sería capaz de controlar a las personas para crear caos y destrucción alrededor del mundo.



🔐 Oro Evalutian Saccer 2010 (Wn.)

Ahora que se acerca la Copa del Mundo de Sudáfrica, qué mejor que entrenar nuestros sentidos con uno de los mejores títulos de futbol, PES 2010, el cual conserva su aclamado control a base del puntero para generar las jugadas más espectaculares y tener el control del esférico en todo momento, sin que resulte complicado y de hecho, creando un gameplay amigable con el cual no necesitarás ser todo

un experto para hacer brillar a tu equipo favorito. Por supuesto, cuenta con opción de juego en línea, para que no te limites a competir con tus amigos o conocidos, sino que incluso tendrás al mundo entero para retar y comprobar qué país es el mejor aficionado de este deporte virtual.

6 Eursed Mountain While

En el mes del horror, qué mejor que checar un título que creará esa atmósfera tétrica en nuestro Wii. La historia se centra en Eric Simmons, quien irá en busca de su hermano Frank al que se le vio por última vez escalando una peligrosa montaña para encontrar un misterioso objeto. Sin embargo, no se trata de una montaña cualquiera, pues en su haber se han descrito innumerables levendas y mitos que la hacen una pieza especial, aterradora y donde a cada paso que des, podrías sorprenderte por seres espectrales que no serán los únicos en tratar de detener tu misión. Gráficamente sorprende bastante el cómo lograron plasmar los escenanos tan vívidos que te adentran en la historia.

? MMT: Smash Up! (White

Desarrollado por el mismo equipo creativo que nos presentó Super Smash Bros. Brawl, TMNT: Smash Up! se trata de un juego de peleas que involucra a las Tortugas Ninja y a sus aliados y villanos, pero no como vimos hace años en el NES y SNES, con batallas individuales en escenarios planos, sino que ahora tendrás interactividad completa con los fondos, así como un tipo de combate de cuatro jugadores simultáneos. Para iniciar contarás con una lista básica de personajes, sin embargo, cuando logres algunos objetivos, ganarás nuevos gladiadores y secretos que harán más intensa tu misión. El concepto visual está basado en las recientes entregas de televisión y cine, por lo que notarás personajes estilizados y no tan simples como en sus inicios.

O Kingdom Vearts 35072 Days (NDS)

Desde su inicio, esta mezcla de personajes y acciones con Disney y Square-Enix ha cosechado éxitos al por mayor. Mickey, un rey fuera de lo común, es el oobernante de una tierra de fantasía en la que se verán nuevamente involucrados personajes como Sora, Donald y Goofy. Ellos encontrarán otro guerrero de nombre Roxas, quien se infiltrará a la organización XIII, la cual será el eje central de toda la acción que vivas en el juego, pues por primera vez se describirá bien el pasado y presente de esta misteriosa organización que se ha escrito a través de todas sus aventuras. Gráficamente supera por mucho a lo visto en el GBA y se aprovecha notablemente el uso del Stylus y la doble pantalla.

9 Dargelilitimate Albance Univ

Nuevamente el Universo Marvel está en amenaza, todo lo que conocías está en riesgo y es momento de que te unas a Nick Furia para preparar un ataque en contra de Latverla y Lucía Von Bardas. La ciudad de Nueva York ha sufrido numerosos conflictos y así otros lugares han tenido la misma suerte, por lo que la opinión del público hacia los superhéroes va deteriorándose, orillando a crear una lev de registro que los identificará y expondrá tal como ocurría en la película de X-Men. Entre ellos (los héroes) se forman dos bandos, uno en pro del registro comandado por Iron-Man y otro en contra con el Captain America como líder.

13 Resident Eul: Areniues idni

Capcom sique presentando sus versiones pasadas de RE para la consola del Wii; ahora se trata de Archives, un juego que adapta lo visto en la hazaña de Chris Redfield y Jill Valantine en la mansión Spencer. Así es, el primero de los juegos que va tiene más de diez años regresa para enfrentar un nuevo estilo de juego a través de los controles del Wii, conservando las características gráficas que vimos en la edición de Nintendo GameCube, pero agregando más emoción sin importar cuántas veces lo hayas terminado. Este juego ya está disponible y se trata del primero de toda una renovación de la franquicia, de hecho, pronto veremos la versión "0" que protagonizan Billy y Rebecca.



No es ninguna mentira el decir que Goku, protagonista de Dragon Ball, es uno de los personajes mas carismáticos que haya dado el anime, ya que a más de una década de que llegó a su fin Dragon Ball GT (última etapa de la serie), sique dando de qué hablar, ya sea por películas, adaptaciones del anime o un nuevo videojuego, como es este caso. Namco Bandai ha desarrollado uno de los mejores juegos de la franquicia, Dragon Ball: Revenge of King Picollo, que viene en exclusiva para Wii, aprovechando al maximo sus cualidades jugables.



Violencia animada, lenguaje moderado, referencias a























Hoy es la oportunidad... Ilucha hasta el finall

El inicio de la leyenda

The miles of the second by the second of the econcido basedos en el curiverso de Dragon Ball liches dino genero principal el de las polesa limite podemio alegir el decença de personacio remo Bonine, Majin Bao, Vagaino Inchada 🕦 politica andrea individualitatione la recognissica T paint from male and the appealable point blance herebil he speeds seems; do me you was now i ingli i ma sipiin palatini palatini i antile medicional i quela bierela discussi major in him i for the four Section Subjection

III en l'explicit en leman il la eximent initi Tieta cardo decimale por Carling a laborenting project in Ingrally Role por l'annual de Labrie del Dragin, tipit los promitios per prompañaria outá recursono (L.L.; Ha Fithis) por supianto, Fi idle, dinde di j de Mayunia.





Para nosotros ha sido un movimiento intelimany strain realising array section policies of RPG in resigno de seguina de constante de constante de la constant mentorin educativ Flexis inn misseda stre hid Suyana, mientara que suo resimente pocos him qui minocan la listenia en que Golor aixes gió din ett controck presente un gotto graneras.

La energia en de manos

El genero digado para la aventose fire el de ección con peropectiva en 20, parceido a lo que vierames en **Viewalful Jo**e hace algums भूतिक क्षेत्रक दार द्यार प्रत्यापक वर्ग में द्रेरशीयकरीश Li Genies Cell Handsteinna poessusces, dancano caros néfecular els esseges au els antes hayamos visto, de hecho son muchas em le omoc arabienos el sup antenese cal jor stabajo realizado en esta técnica, incluso superardo to visus on the Legend of Zeider. The Wind Waker, ya que ademáe de las cocenas en tiempo real, está repleto de secuencias. FMV que hacen gala del poder de la consola.



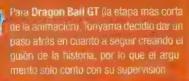
70 DRAGON BALL: REVENGE OF KING PIREDLO



Reune las esferas del Dragón

Conoce los secretes de la serie

Dragon Bali apareció como manga en 1984, su creador Akira Toriyama estaba satisfecho con la respuesta de la gente iante su historia, pero el momento en que dial fue con la apanción de la etapa "Z





En Japon, a partir de abril de este anos se emite la sene Dragon Ball Kai, que es un remake de Dragen Ball Z en el edisodios, además de incluir nuevas es cenas totalmente en alta definición



El fameso cantante japones Hironobu Ka geyama fue el encargado de interpretar En cuanto il control no es complejo, de hecho es muy intuitivo, debes avanzar por distintos escenarios derrotando a cuanto enemigo librar algunos obstaculos, los cuales merecen una mención especial, ya que pueden ser maquinas o estructuras tonimente en 3D, atacándote desde otra parte del nivel, dando una rensación de profundidad increible; realmente ponen a prueba rus reflejos.



Les combes que pandes destair len de lo min artido, a que puedes emplear endo, denda para ka isinatai pester incluir of functor Came thank the El Withous is servici no sólo para marcar him para autines especificas en las que

iEste mundo es una gran isla del tesoro!

la la Desgra Balla parla Rich pareción, به محمد به محمد المحمد والمحمد والمحمد المحمد والمحمد المحمد والمحمد والمحمد والمحمد والمحمد والمحمد والمحمد و محمد والمحمد و the second of th manada madamata la mal a presidente desput recognización basobim para at trace paper en el apartiaglo technico desente i macho por los indire bles charmes que condimentan la soción utal mobile part to fluide in his merimieros de iodos los elementos del protección melaticas. comprecie en la montaña Paous bina o notam di inhet vene odie Goku, esta





Los expertos comentan



M Master

Siempre he sido gran seguidor de Dragon Ball, aunque debo reconocer que tantos títulos de pelea ya comenzaban a perder el sentido, pero por fortuna Namco Bandai decidió cambiar el rumbo que Atari le había dado a la franquicia para brindarnos, desde mi punto de vista, el mejor juego que se haya visto de estos personajes. El sistema de juego es increíble, a pesar de los movimientos del control nunca te pierdes, siempre sabes que hacer, lo que permite que te enfoques en atacar a tus enemigos o resolver acertijos; créeme. New Super Mario Bros Wii tendrá competencia Saiyan este fin de año.



Chow/

Luego de tantos juegos de pelea de la franquicia Dragon Ball, es interesante que ahora se hayan decidido por lograr un título diferente que se enfocara a la aventura similar a lo que vimos en Viewtiful Joe o Muramasa. Aquí apreciaremos a los clásicos personajes de la serie, pero en un tono mucho más dinámico y con diversidad de poderes, escenarios y objetivos por completar. Sin duda, se trata de uno de los trabajos más interesantes en cuanto a Dragon Ball se refiere y estoy seguro que será un hit para los fans y amantes de la acción en general.



Panteon

Un juego más de Dragon Ball... lo sabemos, seguirán saliendo y saliendo más títulos basados en las aventuras de Son Goku mientras éstas continúen resultando remunerables: pero debo reconocer que a diferencia de los juegos de peleas, en donde nada más hay nuevos personales o cosas retocadas para hacerte comprar lo mismo, en Revenge of the King Piccolo podrás experimentar las travesías originales del Salyan más querido de todos de una forma como nunca antes lo habías hecho. A pesar de ser un título enfocado en los fans, esta entrega promete mucho como para complacer al jugador más exigente.



Por Adrián Moscoso

Electronic Game Show 2009

Amigus de Club Nintende, es para mí un verdadero placer velver a temar esta sección de la Calle CN. En estas págines, les que verdaderamente "dan la nota" son ustedes, los lectores, les videojugadores, quienes amablemente siguen CN mes con mes. Para esta entrega, nos lanzamos a cubrir el Electronic Game Show 2009, que se realizó los días 23,24 y 25 del pasado ectubre en Expo Bancomer, ubicado en Santa Fe, en la ciudad de México y que es considerado el evento de videojuegos más grande de Latinoamérica y que afortunadamente le tenemos en nuestro país.

Sin temor a equivocarnos, te podemos decir que este evento estuvo mejor que el de 2008, ya que hubo más variedad de juegos para mostrar, presentaciones exclusivas, más concursos, regalos y buen ambiente. Si no tuviste la oportunidad de ir, pues temo decirte que esta vez sí te perdiste de un muy buen evento de videojuegos. Los asistentes que se dieron cita por esos días, disfrutaron de

títulos aún sin publicarse para prácticamente todas las consolas, destacando por supuesto nuestro querido Wii, que a tres años de su lanzamiento, se

mantiene como la favorita de los videojugadores en nuestro país; y conste que hay que reconocer que han salido estupendos juegos en las demás consolas. Prueba de ello fue que el stand donde estaban los juegos de Wii, fue el de los más

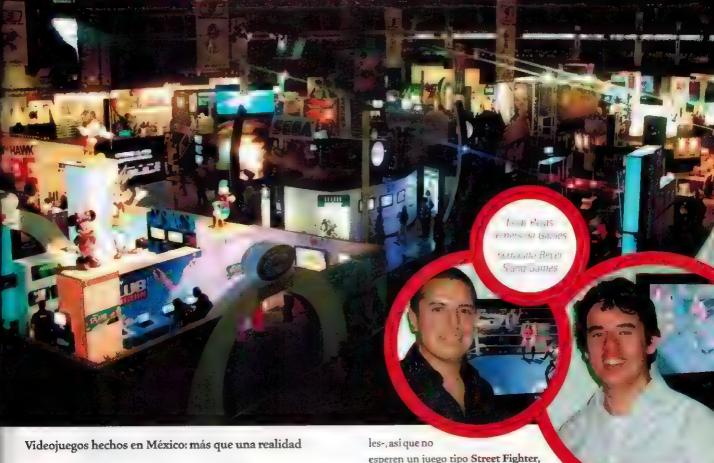
visitados y
hasta colas
había para
probar las
novedades que
allí se presenta-

Sillent Hill Shattered Memories en el EGS 2009

Juegos para niños y no tan niños

Algo que llamó la atención de los asistentes fue el título Silent Hill Shattered Memories en su versión para Wii, ya que por primera vez, éste es adaptado para jugarse de una manera diferente y exclusiva para la consola de Nintendo, teniendo en cuenta que el gameplay se basa en la luz y las sombras, el uso de tu linterna, tu localizador GPS con el que te apoyas durante el juego, y tu celular, y que gracias a los controles del Wii, el movimiento se hace más natural e intuitivo; vimos una escena en la que el personaje principal, Harry Mason, debe ubicarse dentro de una vieja casona y por medio de su GPS, que se utiliza como uno real, marcaba y leía coordenadas de su localización, todo esto controlado de una forma muy real con el Wiimote; en otra parte, Mason ilumina unas habitaciones con su linterna, y gracias a la libertad que te dan los controles de Nintendo, este sencillo acto se vuelve más exacto y placentero que con los controles tradicionales.

Los gráficos se ven de primer nivel, demostrando que Konami está sacando el máximo provecho al Wii ya que se ven de lujo los ambientes, las fuentes de luz, y las animaciones de los personajes simplemente cautivaron a los curiosos que estaban en el stand de Konami. "Se siente un poco raro jugar con los controles del Wii- comentó Fernando, video-jugador asistente al evento-, pero se juega bien, todo es cuestión de acostumbrarse". Por otro lado, Cristian, quien estaba también probando el juego, dijo que lo más padre son los efectos con la luz y las sombras: "hasta ahora, me pareció complicado -expresó-, pero es porque nunca había jugado un juego de la serie Silent Hill". Roberto, otro de los asistentes al evento, dijo con respecto a los controles: "este juego está muy bien, sólo que los controles me parecieron medio confusos, de hecho, había escuchado que eliminaron la parte de las peleas con las criaturas y que tu única arma es tu celular; aun así, me parece un juego muy interesante ya que es el primero de la serie que juego con los controles del Wii, y hasta eso, se juega muy preciso; además, pienso que Nintendo está haciendo juegos distintos, incluso diferentes que en sus inicios, juegos más para el videojugador casual."



En nuestro recorrido por este EGS, nos llevamos una muy grata sorpresa: nos enteramos que en el marco de este evento se iba a presentar un juego basado en la lucha libre mexicana, más concretamente el de la liga "Triple AAA", de sobra conocida en nuestro país, y que los desarrolladores estaban más que orgullosos de mostrar, por primera vez, un producto con temática 100 por ciento mexicana, hecho con desarrolladores del país y para el público (principalmente) nacional, que llegara a las consolas de la actual generación. Para conocer más a fondo este esperado juego, nos sentamos a platicar con Eivar Rojas, quien es el productor ejecutivo de "Inmersión Games", y con Fernando Beyer, publisher de

Mentadas, gritos, chiflidos, el Dr. Morales y los rudos, los rudos... los rudos

Slang Games, en exclusiva para Club Nintendo.

"Este juego saldrá para todas las consolas en el mercado, incluyendo las portátiles -comentó Fernando Beyer, de Slang Games-; y aunque se lleva va un 70 por ciento de avances en su desarrollo, aún estamos afinando detalles que lo harán único en su género, como por ejemplo, que si el luchador en cuestión es aceptado por el público y tiene una "conexión" con él, es decir, que lo "prende" y lo anima a gritarle -en el caso de los técnicos- o logra que lo odien -en el caso de los rudos-; tu personaje logrará hacer movimientos especiales que lo harán más fuerte, es decir, es un juego de popularidad".

"Contamos con la asesoría de entrenadores verdaderos de "Triple AAA" para que nos revelaran detalles reales de las técnicas de luchas -aseguró Eivar Rojas, de Inmersión Games, y uno de los desarrolladores principaesperen un juego tipo Street Fighter, esto es lucha libre 100%, con retos de máscara contra cabellera, movimientos y llaves especiales y por supuesto, luchas en línea".

"En la lucha libre, el ambiente es muy importante, es por ello que grabamos muchas horas de audio verdadero, en arenas mexicanas con distintas capacidades de asistencia, por eso se escucharán mentadas, rechiflas, porras, albures y una que otra mala palabra, es decir, la pasión desbordada real -nos platicó Federico Beyer-; obviamente, las narraciones han corrido a cargo de Arturo 'el Rudo' Rivera y Alfonso 'el doctor Morales' para darle aún más realismo al juego. ¿Qué estrellas de la 'Triple AAA' estarán en el juego?, bueno, sólo les podemos decir que están La Parka, Konnan, Killer Clown y El Elegido; no puedo revelar más detalles, ni nombres, pero sin duda que estarán muchos, muchos luchadores más".

Lucha libre Triple AAA 2010 se ve bien, se juega bien, y realmente se nota como un juego de esta generación de consolas, es decir, que no le pide nada a los títulos de lucha actuales del mercado y que, según sus desarrolladores, hay más juegos en espera con temáticas nacionales que serán una gran sorpresa para los gamers mexicanos.

Pues hasta aqui esta Calle CN, con los pormenores de este interesante evento que fue el Electronic Game Show 2009 y que sin duda superó al del año pasado; esperamos que el EGS del 2010 sea aún mejor, con agradables sorpresas como éstas, más presentaciones, más anuncios y eventos exclusivos. Lo que sí les puedo asegurar es que las cámaras y micrófonos de Club Nintendo estarán presentes para llevarte los detalles, así que ya lo sabes, nos leemos en la calle, en la Calle CN.



¿Cómo están? Espero que disfrutando de ésta época que sin duda alguna es la mejor del año, ya que además del sinnúmero de celebraciones que tenemos, los desarrolladores lanzan sus mejores cartas para todas las consolas existentes, dentro de las que destacan como siempre NDS y Wii. Después de los últimos consejos que he publicado para **The Conduit** o **The King of Fighters** para Wii, en esta ocasión deseo hacer algo especial, por lo que compartiré con ustedes una pequeña reflexión que espero disfruten; bienvenidos a Uno con el Control.

Toda un vida, dieciacha año

En ocasiones, el ritmo frenético que tiene la industria y la misma vida, nos impide dimensionar el paso del tiempo; hablamos de fechas, lanzamientos, eventos; esperamos tanto un día en especial que las semanas que transcurren antes de que llegue el acontecimiento que tachamos en nuestro calendario, parecen carecer de valor, pero
no es así, al contrario, todo ese tiempo que pasamos frotando nuestras manos, da un toque mágico a la espera,
hace del tiempo algo único. ¿Se imaginan que todo cuanto deseáramos en la vida ocurriera al instante? Seguro
que nuestros logros perderian ese valor que los vuelve tan especiales.

Lo anterior lo menciono por el aniversario que cumple este mes Club Nintendo, ya son dieciocho años, prácticamente dos décadas de compartir la pasión por los videojuegos. En todo ese tiempo, todos hemos crecido juntos, es más, seguro que muchas de las personas que actualmente son parte de esta gran comunidad no habían nacido aún cuando CN ya estaba en los puestos de revistas de todo el país.

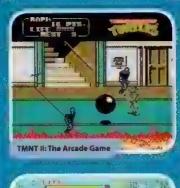
Recuerdo con especial cariño y emoción todas las ocasiones en que me dirigía corriendo al salir de la escuela o bien desde mi hogar hasta el pequeño local donde adquiría la revista; siendo justos, no dudaría en que también la señora que me atendía se acordara de tal hecho; prácticamente diario a partir del día veinte de cada mes le preguntaba "¿ya salió Club Nintendo?"; creo que notaba la alegría en mi mirada siempre que respondía de forma positiva, al grado de que en ocasiones ella misma me gritaba o hacía señas desde su local cuando me veía pasar y ya contaba con el número reciente de mi publicación favorita.

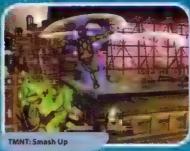






Al igual que Link en Ocarina of Time, todos hemos crecido en un abrir y cerrar de ojos, lo que nos permitira afrontar nuevos reros siempre con la mejor actitud, con un gran compromiso, pero sobre todo con la misma pasión.











No puedo evitar mostrar mi felicidad al escribir estas lineas, representan demasiado para mi; pero puedo apostar que al igual que yo, todos ustedes guardan decenas de anécdotas, de historias, de recuerdos similares al que acabo de compartirles, los cuales a menudo los hacen sonreir o incluso hasta sacar del cajón aquellos juegos que han marcado su vida pero que por ahora estaban olvidados. Absolutamente todos hemos crecido juntos, no me refiero simplemente al hecho de envejecer, sino al aprendizaje que hemos conseguido a través de estas páginas, o las veces que estando solos, en la escuela, en nuestro trabajo, en el transporte, el único amigo que hemos tenido ha sido nuestra revista, que acompañándonos en nuestra mochila, nos ha dado grandes momentos, que de una u otra forma, han dado un toque especial a esta afición que tenemos en común: los videojuegos. O diganme, ¿se imaginan este pasatiempo sin poder compartir sus logros o secretos?, estoy seguro que sería muy distinto, pero por fortuna no es así.

Tadas, juntas, semas un gran slua

La pasión es el elemento clave que siempre has encontrado en Club Nintendo; al igual que tú nos emocionamos con los grandes anuncios de nuestras consolas favoritas (debieron verme al enterarme de las secuelas de Mario Galaxy o del nuevo Metroid Other M, parecía que acaba de ganarme la lotería). Por tal motivo sabemos lo que representa para ti tener la información lo más detallada posible, por lo que nos esforzamos en que así sea, pero sobre todo, por medio de nuestras páginas, deseamos inculcarte los valores que forman a un verdadero videojugador.

Siempre podremos ver personas que terminen juegos al cien por ciento, que se aprendan un combo de memoria, es más, incluso que tengan récords asombrosos, pero tú y yo sabemos que lo que vale, que lo que realmente se nos queda de un videojuego, es el recuerdo de haber librado batallas increíbles, guerras futuristas o partidos de ensueño, eso es lo que deseamos comprendan todos nuestros lectores.

Han sido largos años de sucesos memorables, lanzamientos, retrasos, eventos, que hemos podido disfrutar y sufrir juntos. Esto es algo que vale la pena resaltar, Club Nintendo es nuestra revista, tú eres parte de ella, de hecho, para mí es la parte fundamental en el esquema de esta publicación. Tanto en tus cartas, correos electrónicos o comentarios del foro nos permites conocerte, saber qué es lo que deseas, lo que más te interesa, y claro está que también nos haces aprender de nuestros errores para poder ofrecerte en cada número un mejor trabajo.

Lo mejor está por venir

Por todo lo anterior, ahora que se cumple un aniversario más, no me queda más que decir ¡Felicidades Club Nintendo! refiriéndome a toda la comunidad, no importa cuando tiempo tengas coleccionando la revista, ya eres parte de ella, y seguro que como mencioné al inicio, tienes decenas de vivencias que han hecho de este pasatiempo algo mágico. Así que disfruta y vive este logro que se ha obtenido, por quees tuyo también.

Ha sido todo por ahora, espero que hayan disfrutado la sección, pero sobre todo que les haya hecho recordar alguna anecdota graciosa junto con Club Nintendo, Cualquier duda, queja o sugerencia saben que pueden enviarla a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com; antes de despedirme, quiero aprovechar para desearles una gran Navidad y un Año Nuevo lleno de sorpresas agradables; ¡nos leemos en 2010!



SECCIÓN ESPECIAL **PASATIEMPOS**

Sopa de Letras • SNK • Nivel: Fácil

¿Crees que eres lo suficientemente bueno con tu vista como lo eres con los combos? Te retamos a que localices las palabras en esta sopa que contiene juegos, personajes y más. Si deseas incrementar el reto, usa un reloj o cronómetro para que te pongas un tiempo límite a ver si logras encontrarlas todas antes del plazo (nosotros recomendamos 2 ó 3 minutos).

- SNK
- Terry
 - Kvo
- Fatal Furv · Art of
 - **Fighting**
 - KOF
 - Mai
- Ikari Warriors
- World Heroes
- Street Smart

Α	1	S	Α	K	Υ	0	1	Α	L	F	T	0	S
U	R	K	L	S	R	S	I	U	W	A	ı	Α	T
	Ε	T	Α	W	0	Т	A	R	S	T	E	K	R
W	T	S	0	R	М	E	М	K	Н	Α	1	S	E
	Q	E	М	F	1	K	S	٧	L	L	S	Α	E
U	R	R	K	٧	F	W	U	Α	R	F	K	Н	T
S	K	0	L	S	Y	1	Α	S	Χ	U	E	0	S
L	М	R	T	D	L	Н	G	R	H	R	T	S	М
K	S	L	W	Α	H	N	W	Н	R	Υ	Ι	N	Α
0	U	R	K	0		E	0	Χ	T	1	E	0	R
F	K	Α	T	S	Н	U	R	E	R	1	0	K	Т
0	Е	٧	1	Α	K	S	М	0	S	T	N	R	S
S	Т	E	R	R	Υ	N	Α	W	Ε	K	T	G	S
1	0	S	Α	1	S	E	0	S	R	S	N	K	Α

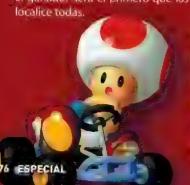
¡Hola a todos nuestros gueridos cternal l'in outre deutsión les terre mos algo muy diferente que esperamos que sea de su agrado. Como da que les gustan les retes y que siempre estan listos para nuevos desafíos, les tenemos unos pasatiempos que no solamente pondran a prueba sus conociraido ano lumbien Mauni Que esperan n ni reto y mimorowen nye t in the second control





Sopa de Letras • Nintendo • Nivel: Difícil

Seguramente terminaste rápidamente la sopa de SNK y crees que tienes vieta de halcon verdad? Rues lu saga de letras de Mintenda tiene más condimentos, así que no creas que será tan sencillo como la anterior También puedes cronometrarte para ver qué tan bueno eres y si deseas jugar con dos o mas amigos, puedes hacerlo: la cosa es Pikachu que pongan la revista a la vista de todos y que cada quien vaya ano • Super Mario tando aparte que palabras lleva, El ganador será el primero que las localice todas



recuerda que también puede ser en forma invertida.

- Nintendo
- - SFX
- Bros.
- Luigi
- Peach
- Star Fox
- Metroid
- Bowser
- Toad
- Link

- Zelda Pokémon
 - Miyamoto
 - Club Nintendo
 - Hanafuda
 - NES
 - Wii
 - Duck Hunt
 - Zanner

S N A U R L G T D Z A Q D E Y B N I N T E N D O X C G H P U CLUBNINTENDOXC RWDBCQZAEZTNHYAOPOI ODCUVMXDADWNEZPTKGK AZTBEWJG NUQVAF OE SHNSUQC OCRPJL MP JWAKM Х L KI AXOV YU ONMSG HY D 0 F QNMSH S UEPLOX SN À R MIN VRGDOI AD EQAP KAQDHOT NDOLYRF SKXTGZNUMFMSG OSUCBOWSERCU WRUDJOMVKBHNBT NSGLQP AQDPQUF DOPHANAFUDAEJXO AYQMSUQMJUTMDOIDUZSC SFXFRSDBSRELYLSLKHVG USFIXI ELXUOBRM USEHMTOADSLWJZAPPERCOL J D U V R K V B O M E K C N H Z B D Z L A O Y I L Z T I C P S V N U A P Q V E S M I U R W F O S E G O Y J I D R H X W P H G U N ASUPERMARIOBROSELUIWL

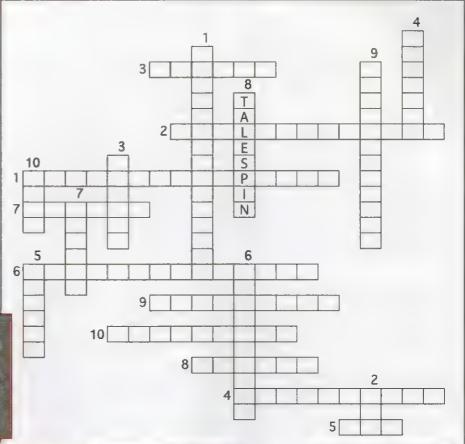
Crucigrama • Capcom • Nivel: Difícil

SECCIÓN ESPECIA

Muy bien, hemos llegado a donde tu conocimiento de la industria de los videojuegos y entretenimien-

> to será puesto a prueba. Aquí tenemos un crucigrama bastante bueno que contiene datos, nombres y juegos relacionados con una de nuestras compañías favoritas, Capcom. Si deseas, puedes también jugar con varios amigos, que cada uno tome su revista y a ver quién termina primero de resolver estas incógnitas. Procura hacerlo sin buscarlas en Internet, ¿eh?, para evitar esto, algunas preguntas son capciosas; estamos seguros que te divertirás con éstas.

Instrucciones: Escribe las respuestas de forma horizontal o vertical a las preguntas que a continuación te mencionamos. En cada cuadro va una letra y no dejes espacios en los casos en donde la respuesta tenga varias palabras.



Horizontales

- 1. Significado de Capcom.
- 2. Heroina de Resident Evil.
- 3. Personaje que encuentra a su madre al final.
- 4. Alcaide de Metro City.
- 5. Ícono de Capcom que cambió su cabello de rojo a café.
- 6. Fantasmas y duendes.
- 7. Rival del Dr. Light.
- 8. Mascota de una marca de pizzas, que tuvo juego en el NES.
- 9. Considerado como el primer juego del género
- "Survival Horror".
- 10. Actor cuyo trabajo póstumo fue la cinta Street Fighter (1994).

Verticales

- 1. Mascota de los juegos de acción de Capcom cuyo juego salió en 1995 en el SNES.
- 2. Héroe de Metro City.
- 3. Luchador y supuesto pariente de Guile.
- 4. Nombre japonés del héroe de titanio azul.
- 5. Hermano de Gouki.
- Personaje de NES, amo de los sueños.
- 7. Nelwyn que tuvo juegos de NES y Arcadia basados en su película.
- 8. Juego de NES adaptado de la caricatura de aviones hasada en The Jungle Book.
- 9. RPG de SNES de 1993 cuyo personaje se Ilama Ryu.
- 10. Nombre del yerno de Haggar.

Para evitar la típica cosquillita de ver las soluciones, no las incluimos en este ejemplar; tendrás que entrar

esperamos que sea solamente hasta que en verdad



iHola, colegas del control! De nueva cuenta estoy dispuesto a dar un paseo por el pasillo de los recuerdos una vez más y que revivamos aquellas glorias de antaño, cuando los juegos eran juegos y los hombres eran hombres. En esta ocasión les platicaré un poco acerca de un gran clásico del genial mundo de los videojuegos y que a la fecha todavía puede ser jugado con el mismo gusto que hace ya tantos años atrás. Prepárense a viajar hasta la segunda mitad de la década de los 70, cuando este estupendo título hizo historia en las salas de Arcadias de todo el mundo.

Space Invaders

A diferencia de las increibles maravillas de hoy día, Space Invaders no tenia una trama intrincada, ni mucho menos bellas heroinas, y tampoco gráficos o música espectacular; pero esto no significa que fuera aburrido o sin chiste, fue todo un suceso que dio pauta a la creación de innumerables juegos que deben mucho de su éxito a las bases presentadas en esta gran joya del pasado. Para regocijo de los fans de este clásico y los shooters en general, han aparecido muchas secuelas, versiones alternas y remakes que nos han dado horas y horas de diversión en diversas consolas, tanto portátiles, como caseras.



Este es el juego original, en tonos verdes, blancos y negros. Los más nuevos varían en diseño y color.



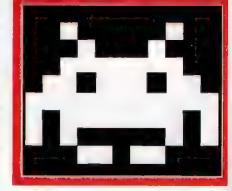
La esencia se mantiene, aun con las nuevas adaptaciones.

cQuién, cómo, cuándo, por nue2

Space Invaders fue lanzado originalmente para Arcadia en 1978 y fue diseñado por Tomohiro Nishikado, comercializado y vendido por Taito en Japón y tuvo licencia para su producción en los Estados Unidos por parte de Midway. En su forma más simple, Space Invaders es uno de los primeros shooters, y su acción se lleva a cabo en una sola pantalla en 2D. El objetivo es simple: defender a la Tierra de la invasión de los alienígenas. Como podrán estar pensando en este momento, la trama del juego no gana un premio nobel, pero al menos sirve como pretexto para el lanzamiento de tan importante título.



Los alienigenas pueden disparante para deshacerse de ti: por suerte, cuentas con la protección de varias barreras de defensa que bloquean los disparos (tanto los ruyos como los de tus eneaparece con cierto intervalo de tiempo cruzando roda la pantalla por la parte superior; si logras para tu record



1978...

Este año fue muy importante y estuvo lleno de eventos notables; para empezar te diremos que además de la llegada de Space Invaders a las Arcadias, también fue el año en el que naci, asi que cuando te pregunten qué tan antiguo es este juego, puedes decir "es tan viejo como Panteón", ja, ja, ja. Otro detalle por el cual este juego tuvo un gran auge fue porque en este año se documentaron numerosos avistamientos de lo que la gente piensa que fueron naves

interplanetarias; así que los extraterrestres estaban de moda y esta situación ayudó más al éxito de la franquicia. Otros sucesos incluyen la llegada del gato gordiflón, Garfield; el hallazgo de la pirámide de Tenochtitlán en medio de nuestra ciudad; fallece el actor Robert Shaw (mejor conocido por su papel de Quint en Jaws) y el debut de la mutante Mystique en los cómics de Marvel, entre otros eventos más que sería imposible mencionar en su totalidad.

Objetivo y gameplay

En este juego controlas a un cañón láser que puede moverse de manera horizontal en la parte baja de la pantalla y puede dispararles a los alienigenas para destruirlos y así, evitar la invasión. En el original, debes acabar con cinco hileras de 11 enemigos (en versiones posteriores estas cantidades cambian), estos seres van avanzando poco a poco buscando aterrizar en nuestro planeta; si esto pasa, el juego termina porque logran su cometido. Conforme vas eliminando a los aliens, su velocidad se va incrementando para aumentar el reto; si logras acabar con todos, una nueva hilera de adversarios aparecerá y deberás reiniciar la cacería de alienígenas una y otra vez. El principal dilema es que sólo puede haber un disparo tuyo en pantalia, por lo cual es recomendable medir bien el momento para que no te quedes vulnerable y tampoco pierdas el control de la misión. iPractica y vencerás!



Este título es todo un icono de los videojuegos.

Curiosidades

- Después de su lanzamiento, Space Invaders ocasionó una escasez temporal de monedas de
- Space Invaders aparece en el libro Guinness como el mayor juego de Arcadia
- La versión de Atari 2600 fue can popular, que hizo que este sistema incrementara sus
- El alien pixeleado de Space Invaders se ha convertido en un icono no sólo del juego, sino también de la industria en general.
- · Este juego ha sido mencionado, parodiado e incluido en diversas películas y series de isión alrededor del mundo.
- Se dice que su creador, Tomohiro Nishikado de la novella de H. G. Wells: The War of the a los extraterrestres parecidos a pulpos que aparecen en la pelicula



Expandiendo la invasion

Debido a la popularidad de Space Invaders, han aparecido muchisimos juegos, versiones e inclusive secuelas; algunos cuentan con nuevos modos de juego, valores y enemigos novedosos, por ejemplo. Una de las más recomendables versiones es Space

Invaders: The Original Game, que apareció en el SNES y ahora está disponible para descargar en tu Wii por medio de la Consola Virtual. Otro bastante bueno es Space Invaders Get Even, que también puedes descargar en Wii Ware. Por cierto, estos personajes han sido homenajeados y mencionados en incontables medios; para muestra, en el juego Battletoads, de NES, en ciertas partes aparecen varios Space Invaders que tratan de robar tus cuadritos de energía, ¿no lo habías notado?



Estos alienígenas han sido recurrentes como parte de la cultura de los videojuegos.

Exito rotundo

Space Invaders es considerado como uno de los más exitosos juegos del género de los shooters de Arcadia, puesto que fue sumamente popular desde su origen en Japón, donde había sitios que no tenían otro juego más que Space Invaders. Taito produjo 100,000 máquinas para el mercado japonés; asimismo, un total de 60,000 Arcadias fueron vendidas en los Estados Unidos solamente. Hoy día, las máquinas originales son artículos de colección, variando en precios dependiendo de la versión.



A pesar de no contar con arte o música como otras series, sigue siendo un clásico favorito.

Un clásico como pocos

Como podras idarte cuenta, no se trata de un título del monton que more in till recordado il ya, bino que es una excelente opción apta para todo tipo de jugadores por su sencilles de gameplay divertido asiethro medicide jugaron y variedad en cuanto a sus diferentes versiones. Té exhorto a que la jueques con objetividad y no pensando en graficos solamente; es una joya que pondrá a prueba tu habilidad v te dara horas de sano entretenimiento. Récuerda que estoy esperando fus Calls in panteon@clubmintendom. com en donde puedes hacerme lle gar tus quejas, dudas, sugerencias y todo lo que quieras compartir.

Hasta la siguiente entregal







DEAD SPACE



la temporada en tu Wii, estás muy equivocado, ya que Electronic Arts en conjunto con Visceral Games nos trae una propuesta muy especial, se trata de Dead Space Extraction; título que utiliza todo el poder de la consola para generar un ambiente tétrico como pocas. veces se ha visto al grado de generar terror y angustia a los pocos minutos de juego; sin duda es una obra que definirá algunos patrones en el genero, situación suficiente para que le brindes una oportunidad ... claro, si te atreves



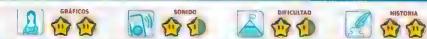
Sangre, Intensa violencia,

© 2000 Electronic Arte























La conquista del espacio

1-2

Datos que debes conocer

En esta versión de Dead Space controlaremos y conoceremos a varios personajes, algunos aparecieron en la primera parte, pero al mismo tiempo otros harán su debut, volviéndose pieza clave para comprender el argumento.

El año pasado apareció la primera película basada en este juego, que recibió el título de Dead Space Downfall, la cual se encuentra disponible en DVD o Blu-ray.

Ademas de la película se puede conseguir un cómic que muestra una visión diferente de los hechos que vivió la colonia espacial, una pieza que no la puede faltar si eres seguidor del concepto.

El terror no conoce límites, te puede seguir incluso fuera de tu planeta, volviendo tu vida una verdadera pesadilla





pero al revelarse las imagenes de su attevi

______ ماستحداد



El comienzo de la invasión

Il ingumento del mego par male es un mituro lujeno in esconos dependiendo la pempeccia ederlar sine ur mendense all mendensider knie respectiv بيدا والمدارج البارات السكارا بالإسارية in in right are untilisation there paer paer folitien et quenta con la inferenzación auticiente para prancial algunari navvin il separcio il buscat ani al n phono on participation to agree



Otro mundo

Amenazas contra la burganidad

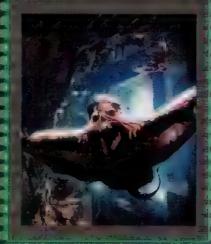
Alien:

Este extraño ser del espacio saltó a la luz en 1979 gracias a la película "Alien El Octavo Pasajero", que nos narra las peripecias de una nave espacial que se ve invadida por esta criatura terriblemente hostil. Su éxito le ha permitido, además de tener varias secuelas de la cinta original, aparecer en otros medios como los cómics o los videojuegos, amén de protagonizar una película al lado de otra criatura venida del Universo... ¿no adivinas cuál?, continúa leyendo.



Depredador:

Cuando parecía que Alien sería el personaje más terrorifico que haya dado la ciencia ficción, en 1987 apareció una cinta con un impacto similar, "Depredador", en la cual un grupo de militares debe escapar de una isla en la que se encuentra un extraterrestre, cuya raza se caracteriza por cazar por todo el Universo, juntando los cráneos de sus víctimas, que para ellos representan trofeos. En la Tierra el hombre cree tener bajo mand la caracte peliona a compagnal iniciar la aventura espacial se enfrenta a lo desconocido, a riesgos que ni en sus peores sueños hubiera imaginado, como en el caracte de la colócia concera. Aegis VII, que después de mucho tiempo explotando las minas de un lejano planeta, se encuentra con una raza extraterrestre que puede cambiar el ruma de la historia. La Nacconacient.



Como puedes
apreciar la historia es
interesante; pero lo
es más su desarrollo,
en cada momento
estarás informado de
la situación que vives,
ya sea por alguna pista
que encuentres o por
la interacción con otros
personajes, que da
al juego un ambiente
muy especial.

In man a h cranción

Pasemos a revisar otro punto interesante y medular, el control. A diferencia de la aventura original, no nos encontramos ante un Piert person Shooter como tal, en el que podamos movernos libremente por el escenatio, no, la gente de Visteral Gumes dacidió que lo mejor era desarrollar un shooter en rieles, así es, sal como hiciera Capcom con los Besident Evil que ban aparecido en Wii. Ahora bien, cesto ha sido una buena decisión?; sin duda, hen logrado una experiencia como pocas, en donde cada segundo estamos en el ojo del huracán.



No tienes un control total sobre tu personaje, avanza de manera automática sobre un cumbro previnciente emble pido con al Wilmon appronance havie donde querimos dispuns, mismos qui d'Abrahah non sieve para combias de mona y actione algunas funciones condarias, como puede sodo hamangranadas al estilo de The Conduit.



deguramente que a pesta di esto, tienes deducatespecto a la acción, éverdad? Pues pedemos decirte que no tienes de qué pre-ocuparte, pues gracias a la perspectiva que implementado un sistema que te mostrará siempre el mejor ángula posible un los enfrentamientos con las crimunas del espacio, sita mencionar macográfico, lo que ammenta el drama que se vive en la colonia espacial.

La dificultad lieva una curva adecuada lo primero son pruebas para acostumbrarte al tipo de control, los encuentros con los enemigos vienen después, lo que evita que sufras de más en momentos clave de la aventura

Los enemigos pueden aparecer de cualquies rincón, al estilo de los zombis de Resident Bvil 2, lo que to provocará vacios sustas ames de que termines las misiones; cabe menciones que contarás con varios tipos de armas, algunas ideales para atacar a distancia y otras más efectivas cuando tienes al objetivo frente a ti; úsalas sabiamente, nunca desperdicies municiones de armas pesadas con aliens pequeños, resérvalas para los choques con los jefes de nivel.

Rebasando los límites de lo posible

Como les comentamos al inicio del articulo, Dead Space Extraction es un juego que sobresale por su excelente aspecto gráfico han aprovechado el sistema como pocar compañías hasta la techa, resimente sa un rabajo digno de mención. Dejando de lado lo bien definidas que están las texturas y contornos de los personajes, destacariamos los elementos en el escenario, con los cuales puedes interactuar buscando cumnos atternos o meioras en ru armamento.



til modo de historia es intenso, erice todal concentración para selir bien librado, per propertir de tenemos buenas noticias: se las incluida opción de jugar en modo cooperativo, as concrato a orros nuegos con can un atmignomento a otros nuegos con esta opción, de herás coordinar todos tus movimientos con tutompañero, sobre todo al momento de repai un municiones o de pro-

No estamos solos en el espacio

Pocas son las series recientes que ueste potencial para mantenerse con vida en los tiempos actuales: pero por fortuna, Deud Space es una de elias; es un concepto bien pensado que además de mostrar un gamesiay dinámico en Extracción, maneja una historia que riene gran potencial, situación nes por las que se recomendamos bastante este título; no dudamos que ocupe un lugar de privilegio en su colecció.



Los expertos



Master

El juego es espectacular, todos los elementos se conjugan de manera perfecta para que podamos sentirnos verdaderas víctimas de la tragedia que viven en la colonia espacial; pero me gustaría resaltar el hecho de que Dead Space Extraction es un título exclusivo para Wii, lo que deja de manifiesto que cuando realmente se desea sobresalir en este medio, puede hacerse siempre teniendo en cuenta que la innovación es la mejor herramienta con la que cuentan los desarrolladores.



Crow

Así como Capcom tuvo a bien hacer el port de Dead Rising, ahora le tocó el turno a Electronic Arts con el juego Dead Space, que también se contemplaba sólo para la competencia, sin embargo, para la versión de Nintendo modificaron el estilo de juego, volviéndolo de rieles (el movimiento lo determina el juego tal como en House of the Dead), pero sin perder el toque de acción constante que caracterizó a su primera edición. Gráficamente lo catalogo como estandar, pero por la historia y gameplay le aumento unos puntos.



Panteón

A ver, como juego Dead Space Extraction es una muy buena propuesta que puedo recomendar ampliamente por su buen gameplay, excelente desarrollo y gran diversión; pero no puedo dejar de pensar que tiene bastantes similitudes (aunque muy bien disfrazadas) con la legendaria saga espacial que se originó con "el octavo pasajero" de doble mandibula; pero fuera de eso, creo que es una muy buena oportunidad para vivir una experiencia como pocas, con un control bastante amigable y mucha acción y suspenso que te mantendrán al borde de tu asiento de principio a fin.





Scribblenauts

Nintendo DS

Méritos

Son premios o logros que puedes obtener al hacer diferentes cosas en un nivel determinado, obviamente, deberás concluir dicho nivel para ver los resultados.

icono	CÓMO ACTIVAR
5TH Cell	Produce a un empleado del 5TH Cell
All New	Completa un nivel con objetos que nunca
	hayas utilizado anteriormente.
Architect	Escribe dos edificios.
Arrrrr	Adhiere el Jolly Roger al poste de una bandera.
Audiophile	Escribe dos o más instrumentos
	u objetos de audio.
Bioterrorist	Introduce la plaga e infecta a dos o más personas.
Botanist	Escribe dos o más plantas.
Chauffeur	Conduce un vehículo con más de un pasajero.
Chef	Redacta dos o más comidas.
Closet	Escribe dos o más ropas.
Combo	Combina dos objetos (cualquiera).
Cupid	Dispárale a un humanoide con la flecha de cupido.
Decorator	Redacta 2 furniture objects.
Electrolysis	Aturde a alguien utilizando electricidad.
Elemental	Escribe más de un elemento.
Entertainer	Redacta dos o más objetos de entretenimiento.
Entomologist	Produce dos o más insectos.
Environmentalist	Escribe dos o más objetos del entorno.
Explosive	Produce dos o más objetos que exploten.
Exterminator	Dos o más animales humanoides inician
	un nivel y son destruidos.
Fantasynovel	Redacta dos objetos de fantasía.
Fashion Designer	Viste la cabeza, cuerpo, piernas y pies
	de Maxwell y dale un accesorio.
Firefighter	Apaga por lo menos dos incendios.
Genius	Completa un nivel dos veces seguidas.
Glutton	Alimenta a alguien o algo tres veces consecutivas.
Gold Digger	Produce tres o más piedras preciosas.
Grab and Go	Escribe dos o más objetos de agarre.
Haxxor	Redacta cinco o más desarrolladores.
Healer	Genera dos o más objetos médicos.
Herpetologist	Escribe dos o más reptiles.
Humanitarian	Redacta dos o más humanos.

ÍCONO	CÓMO ACTIVAR
Infected	Produce un zombi y haz que infecte
	por lo menos a dos humanoides.
Janitor	Genera dos o más objetos de limpieza.
Jockey	Utiliza un animal como vehículo.
Joust	Vence a un caballero mientras Maxwell
10	está montado.
Knight School	Elimina a un dragón empleando un arma
	de combate cercano.
Luddite	Acorta tres o más objetos.
Lumberjack	Corta tres o más árboles.
Mad Hatter	Pon una gorra en cuatro o más humanoides
no atata	o animales.
Magician	Usa la varita mágica para transformar algo
Marine Biologist	en un hongo.
Mechanic	Escribe dos o más peces. Salta de un vehículo en movimiento.
Messiah	Transforma a un humanoide en una deidad.
Militant	Utiliza dos armas y un vehículo armado.
Miner 49er	Cava un hueco masivo.
Miser	Obtén un total de 300,000 o más "Ollars",
New Object	Escribe un ítem completamente nuevo.
No Weapons	No escribas un arma para completar un nivel.
Novice Angler	Atrapa un pez con una caña de pescar.
Old School	Redacta dos o más objetos clásicos
	de videojuegos.
Organ Donor	Produce dos o más órganos.
Ornithologist	Escribe dos o más aves.
Paleontologist	Genera dos o más dinosaurios.
Pariah	Haz que tres humanoides o animales huyan.
Picasso	Redacta dos o más herramientas de dibujo.
Pilot	Produce dos o más aeronaves.
Prodigy	Completa un nivel tres veces consecutivas.
Pyromaniac	Pon al menos cuatro objetos "en fuego"
	en algún nivel.
Reanimator	Trae a un cuerpo de vuelta a la vida.
Roped In	Escribe dos o más objetos de cuerdas.
Russian Doll	Pon un objeto dentro de otro y después
Cavian	colócalo en un tercero.
Savior	Dos o más humanoides o animales comienzan
Sea Two	un nivel y lo terminan con vida. Escribe dos o más vehículos marinos.
Series of Tubes	Genera un "tube" cinco veces.
Shoveler	Produce dos o más objetos para cavar.
Smasher	Escribe dos o más armas masivas.
Smuggler	Esconde algún item en un contenedor.
Stealth	Destruye una cámara de seguridad.
Stearth	Destroye and carrata ac seguridad.

Split Personality Redacta dos o más herramientas para cortar o separar. **Sweet Tooth** Escribe dos o más comidas basura. **Tooling Around** Redacta dos o más objetos de herramientas. Washington Derriba un árbol de cerezas. Utiliza un animal marino como vehículo. **Water Jockey** Cabalga sobre un animal hostil. Whisperer Escribe dos o más animales. Zookeeper

Fondos de pantalla de título

Cuando estás en la pantalla de inicio, en el modo Sandbox, podrás activar 14 fondos novedosos al escribir palabras que vayan en ciertas categorías.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Fondo O2	Escribe la palabra "cat".
Fondo O3	Redacta la palabra "car".
Fondo 04	Emplea la palabra "bee".
Fondo 05	Escribe la palabra "tree".
Fondo 06	Usa la palabra "woman".
Fondo 07	Utiliza la palabra "coffin".
Fondo 08	Redacta la palabra "vibes".
Fondo 09	Escribe la palabra "coin".
Fondo 10	Emplea la palabra "chair".
Fonde 11	Usa la palabra "zombie".
Fondo 12	Utiliza la palabra "court".
Fondo 13	Escribe la palabra "rain"
	y selecciona "rain (water)".
Fondo 14	Utiliza la palabra "it".
Fondo 15	Emplea la palabra "pc".

Kingdom Hearts 358/2 Days Nintendo DS

Activa a los personajes en el Mission Mode

Consigue a los diferentes héroes de Kingdom Hearts.

PERSONAJE	CÓMO ACTIVAR
Donald	Juega hasta que seas promovido a "Expert".
Goofy	Consigue la promoción a "Master".
King Mickey	Completa todas las misiones y compra el ítem
	Return of the King de la Moogle Shop.
Riku	Juega hasta ser promovido como "Agent".
Sora	Logra el 100% de todas las misiones y compra
	el item "Soul of Sora" de la Moogle Shop.
Xion	Consigue la promoción "Rookie".

Resident Evil: Archives

Activa trajes, armas y modos de juego

Para conseguir los siguientes objetivos, necesitas terminar el juego tal y como se describe abajo.

CECUETO	cóno returna
SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Pantalla de titulo alterna	Termina el juego por primera vez.
Traje alterno para Chris.	Completa el juego una vez con Chris.
Traje de Chris del juego:	Finaliza el juego con Chris
Code Veronica	en dos ocasiones.
Dificultad hard	Acaba el juego una vez
	en la dificultad normal.
Modo de enemigos invisibles	Termina el juego tres veces
	en normal o hard.
Traje alterno para Jill	Completa el juego una vez con Jill.
Traje de Jill para Resident	Finaliza el juego dos veces con Jill.
Evil 3: Nemesis	
Modo One Dangerous	Acaba el juego con Chris y Jill.
Zombie Enemy	
Modo Real Survival	Termina el juego una vez
	en la dificultad normal o hard.
Lanzacohetes	Completa el juego en hard.
	o normal en menos de tres horas.
Pistola Samurai Edge	Finaliza el juego en la dificultad hard
	o normal en menos de cinco horas.
Mensaje del director y	Termina el modo Invisible en cinco
trajes no usados	horas para abrir un mensaje del
	director y una galería de diseños
	de trajes que no se utilizaron.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Nintendo DS

iconos de personajes en la pantalla de título

Realiza las acciones descritas abajo para conseguir nuevas recompensas.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Amane	Toma el camino de Amane y acaba el juego.
Atsuro	Ve por la línea de Atsuro y termina el juego.
Gin	Sigue el curso de Gin y finaliza el juego.
Kaido	Toma el camino de Kaido y completa el juego.
Naoya	Afronta el camino de Naoya y acaba el juego
Yuzu	Ve por la línea de Yuzu y concluye el juego.



Naruto Shippuden: Ninja Council 4

Nintendo DS

Consigue nuevos peleadores

Los siguientes personajes deberán ser comprados en diversas tiendas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Deidara	Cómpralo en la tienda Neji's Experience
	después de terminar el juego.
Gaara	Adquiérelo en la tienda Naruto's Experience
	luego de que hayas terminado el juego.
Itachi	Consiguelo en la tienda Sakura's Experience
	después de que hayas terminado el juego.
Jiraya	Cómprala en la tienda Naruto's Experience Shop.
Kankuro	Adquiérelo en la tienda Neji's Experience Shop
Kisame	Consíguelo en la tienda Kakashi's Experience,
	una vez que hayas concluido el juego.
Sasori Pelirojo	Cómpralo en la tienda Rock Lee's Experience
	luego de que hayas acabado el juego.
Shikamaru	Adquiérelo en la tienda Rock Lee's Experience.
Temari	Consiguelo en la tienda Kakashi's Experience.
Tsunade	Cómprala en la tienda Sakura's Experience.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

Wii

Arte y videos

Logra los siguientes objetivos en la dificultad indicada para conseguirlos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Arte/ilustración 4Kids	Completa el Arcade Mode con todos
Arte conceptual Cartoon	Termina todas las figuras en el cuarto de trofeos.
Trailer Cartoon	Consigue 333 Shells.
Portadas de los cómics	Obtén 777 Shells.
Arte conceptual preliminar	Finaliza el Survival Mode una vez con cada personaje.
Arte TMNT 2007	Completa el Survival Mode con Nightwatcher.
Trailer TMNT: Smash up	Consigue 111 Shells.
Arte conceptual sin	Termina 40 misiones
producir TMNT 4	en el Mission Mode.

SECRETO CÓMO ACTIVAR

Arte conceptual del videojuego Obtén 555 Shells.

Trailer WB Finaliza el Survival Mode con todos los personajes.

Trucos clásicos

Obtén nuevos secretos utilizando la tradicional fórmula de los botonazos.

Trajes alternos para las cuatro tortugas.

Arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo, izquierda, arriba, izquierda

Activa al Ninja Rabbid y el escenario Underground.

Arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, derecha, arriba, izquierda, derecha, izquierda

Activa a Shredder y su traje alterno, Cyber Shredder.

Arriba, abajo, derecha, arriba, abajo, derecha, izquierda, arriba, derecha, abajo

Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2

Nintendo DS

Personajes secretos

Realiza las siguientes acciones para conseguir nuevos personajes para tu aventura.

SECRETO SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Deidara	Completa la misión alterna 2. En lugar de ir
	hacia el Sur para encontrar a Sai, ve hacia
	el Este, después Noroeste para hallar
	a Shino. Él te dará la misión alterna 2.
Kyuubi Naruto	Completa los 30 pisos del modo Exploration
de cuatro colas	con cada uno de los diez personajes
	en la dificultad normal.
Hoshigaki Kisame	Acaba la misión alterna 1 y ve a Uchiha Itachi.
Jiraiya	Finaliza el modo de historia una vez.
Kabuto	Gana 15 batallas en el modo Survival.
Sannin legendario	Obtén 15 victorias en el modo Survival.
Personajes	Consigue 15 victorias en el modo
aj <mark>enos a Shippude</mark> n	Survival Kyuubi.
Naruto de una cola	Termina el modo de historia.
Sasuke	Finaliza el modo de historia en
	cualquier dificultad.
Verdadera forma	Completa la misión alterna 2, para ver a Deidara.
de Sasori	
Tsunade	Acaba el modo de historia una vez.
Uchiha Itachi	Termina la misión alterna 1; en lugar de ir al Sur
	en el modo de historia para encontrar a Sai,
	ve hacia el Este para hacer la misión alterna.

SHENT HILL SHATTERED MEMORIES

Búscalo en tu tienda favorita





Playstation Fartable

Wii

PlayStation-2



Blood Drug Reference Language Sexual Themes Violence

@2009 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Wil is a trademark of Nintendo. @ 2006 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

John Vattic Druff!

Nadie, nadie querrie estar un los zapatos de John Vectic. El protagonista del juego de Mintendo Game Cuba Second Sight, despertó un dia en la cama de un hospital; con múltiples heridas, vendas y curaciones pec todo el cuerpo; sin suber por qué estaba ahí, qué le había pasado, y lo más importante: quién era él. La amnesia suele presentarse en formas mucho menos dramáticas cuando la ves en la televisión, pero as parte del concepto tan intrigante de aste juego; créenos que despertar de esta fosma es una de las meores experiencias que podrias tener y de la cual Vartie simplemente no puede ascapat-



Héroe sin salida

Lo más notable de este personaje es que a pesar de estar en una de las situaciones mas terribles de cualquier "aventura", tiene la fortaleza y decisión de llegar al fondo de todo. Con ayuda de sus poderes y de flashazos de otro momento de su vida, John Vattic puede ir poco a poco recobrando su cordura y va adquiriendo conciencia de las cosas que suceden a su alrededor; al igual



que acomodar las piezas de su pasado, presente o futuro, sea cual sea el momento en el que està viviendo. Todo héroe con una metralleta, una espada o poderosos músculos puede enfrentar cualquier cosa, pero no podrian hacerlo con absolutamente todo en su contra, tal y como le pasó a John.

¿Quién, por qué, cuándo...?

Conforme vas explorando el lugar, las cosas van complicándose más y más, pues soldados están cuidando que no escapes y no tienes forma de defenderte, mucho menos estando en el estado físico en el que te encuentras. Por fortuna, pronto Vattic se da cuenta de que puede manipular las cosas, inclusive su mismo cuerpo de manera extrasensorial para tener una ventaja sobre sus desconocidos adversarios. Al ir progresando,

nuevos poderes mentales se irán manifestando

para que los domines y puedas resolver de una vez por todas quién eres y por qué estás ahí.





Manteniendo la cordura

La principal problemática de este juego es que debes mantenerte bien alerta de todo indicio que te lleve a la verdad de todo lo que está pasando. No solamente Vattic tiene que encarar cosas de su "pasado", sino también entender qué es lo que está sucediendo y "cuándo" es que ocurren las cosas. Al final del juego te enteras realmente de que los flashazos no es el pasado, sino el presente, y que muchas cosas que ocurrieron no pasaron en realidad; todo es una serie de jugarretas mentales que te mantendrán de

principio a fin al borde de tu asiento.



© 2004 Codemasters

Una mente diferente

Juegos en donde debes investigar qué es lo que sucede, quién es el malo y cómo vencerlo son algo cotidiano; Second Sight fue toda una experiencia surreal debido a la manera tan magistral como los sucesos fueron desenvolviéndose para llegar a la verdad, y siendo sinceros, el tener a un miembro de las fuerzas especiales o a un fortachón hubiera sido bastante trillado; en contraste, este juego tiene a uno de los personajes más interesantes que hemos tenido oportunidad de controlar. No se trata de una batalla por salvar al mundo, sino una lucha interna dentro de la mente del protagonista que te hará ver las cosas desde otra perspectiva.



NINTENDEDS

¿Qué haremos tú 🛈 yo?





www.nintendodsi.com/es



CAMARA NINTENDO DSI

Dos cámaras, Diez lentes interactivos. Diversión sin fin para ti v tus amigos.



SONIDO NINTENDO DSI

Graba tu voz.
Juega con tu voz.
Toca tu música ***.
Juega con tu música.
Un equipo de sonido interactivo.



TIENDA NINTENDO DSI

Navega* por Internet.
Entretente.
Diviértete con tus amigos.
Dale rienda suelta a tu creatividad.
Descarga las aplicaciones que te permiten hacer de todo.



DS DOWNLOAD PLAY

Juega contra amigos. Conéctate a la consola Wii™. Una forma fácil de compartir la diversión.



PICTOCHAT™

Chatea localmente con amigos. Con dibujos. Incluye arco iris.

E DARKSIDE CHRONICLES

Las crónicas de Resident Evil han regresado

En 1998 Capcom nos presentó una de las secuelas más esperadas en el mundo de los videojuegos y zombis, Resident Evil 2 llegaba para sobrepasar lo imaginado y, sobre todo, demostrando que las segundas partes no siempre tienen ese fatídico destino de ser inferiores, pues, al contrario, RE2 se volvió un ícono de la serie, alcanzando una popularidad impresionante alrededor del mundo mientras se introducían nuevos personajes en el papel protagónico, así como un novedoso virus que dejaba minimizado al de la edición anterior. Por supuesto, la historia continuaba tomando forma sobre cómo la compañía Umbrella había creado una mutación para supuestamente desarrollar supersoldados, pero todo resultó en caos y reanimación de los muertos.























Temas sugerentes, violencia de fantasía y referencias al alcohol



Asi cambiabas de una mansión a las calles de llaccoon City y el intensor de um térrica estación de policía, con cientos de criaturas mucho más poderomo deambulando en la occuridad, obligándose a tomor las fuerzas necesseias para sobrevivir y descubrir qué securió en este pueblo hasta entonces anaquiles Ahora, años más tarde, el horror de los combis de Raccocon City varive a ser neikia, pure Capcom pone ante nosotros Resident Evil: The Darkside Chronicles; timbo que nos transportará de muyo e una crítica abicación para revivir-de una forma diferente-cada una de los supertas de la aventura de nuestros hérous;



ZSABÍAS QUÉ?





sin eliminar a un solo zombi, aparecía un zombi con chaleco amarillo que al derrotario (con golpes), te deiaba una llave secreta para acceder a nuevos trajes para los personajes.

En el juego original de Resident Evil 2, si llegabas hasta la estación de policía

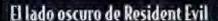
En Resident Evil 2 ocurre la primera aparición de Ada Wong, una chica bastante ruda -y sexy- que ayuda a Leon para completar sus objetivos. Posteriormente la vimos en Resident

Evil 4 en una asignación especial. Resident Evil 2 fue el primer título que salió para las consolas de Nin-

tendo (N64, 2000) demostrando que con una buena compresión, el 64 podía hacer maravillas, en ese entonces, el trabajo de video corrió por parte de Angel Studios.

En Darkside Chronicles, no sólo veremos la acción de RE2, sino que también entraremos en partes de Code Veronica, donde encontraremos a otros personaies conocidos que avudarán en esta intensa batalla.

Shinii Mikami, el creador de la serie Resident Evil estuvo al tanto de la franquicia hasta la cuarta edición, posterior a ello -para la quinta entrega que no llegó a Wii- se contó con un nuevo equipo que incluía algunos de los creativos originales de la saga.



lia un liecho que la quinta entrega de Resident Evil no llegará a las comolas: de Minuendo, par lo menos no es esta gentesción, por lo que Capcom, esta peculiar forma de no descuides a sus fans de consolas de Mintendo, asse presente la sarie "Chronicles" que no se vers nom que un regreso a los títulos: iniciales de data integuicia di rojabis, pero visto de una perspectiva diferenta. lisade los cien del proragoniera y con la modalidad de juego en tipo rieles, 🐠 decir may al artilo de jusque como House of the Dead, Ghost Squad, Silent Hill pace Arcadia y recommence Dead Space Extraction, que al igual que RE, al ser llando a Nimiendo cambió su gamento por un stocter en peimena. nemena y en donde ciù madria movimiento libre, sino que nerbi conducido non el CPU a transia de diferenta a lagure a riquiendo una ruta prodetecaninade une si ocasionalimento de partir que mentre inferimençavidade tendrás la sporturale de la chegia caminina qual de nella appelacime y a camin de los camins and and the second second parties of the second second second second second second second second second second





Nuevo rediseño de escenarios y personajes

The make sin actualizar el jueg





CONOCE A LOS PROTAGONISTAS:

Una breve biografia de los héroes de The Darkside Chronicles

Leon 5. Kennedy:

Él inició como un policía novato enviado a un pueblo "tranquilo", sin embargo, a su llegada a Raccoon City, se dio cuenta que lo que veian sus ojos era algo sorprendente, increíble... ¡los muertos caminan!, se retuercen y claman por presas vivas, en especial si estás son humanas. Su hábil desempeño en esta misión le abrió las puertas para entrar en una agencia del gobierno norteamericano para luego ser el encargado del rescate de Ashley Graham, la hija del presidente, es por ello que viaja a Europa donde deberá enfrentar a sus captores mientras descubre una nueva mutación del virus que vuelve a sus víctimas en seres controlables y demasiado peligrosos. Sus aliados más conocidos son Claire Redfield y Ada Wong. Por último, en la película Resident Evil Degenerations (Animación) vuelve a entrar en acción al lado de Claire.

Claire Redfield:

Ella es la joven hermana de Chris Redfield. uno de los miembros más prominentes de los S. T. A. R. S., luego de no tener noticias de su hermano, Claire emprende su viaie hacia Raccoon City, con la esperanza de encontrario, pero lo que halló fue un lugar caótico e impredecible, donde criaturas resurgían de la muerta para invadir el pequeño lugar. Allí se encuentra a Leon S. Kennedy, decidiendo separarse para enfrentar el nuevo reto, cada uno tomará un camino con peligros en cada esquina v conocerá a personajes clave para cumplir su meta, en el caso de Claire es Sherry Birkin. hija de William Birkin, creador del T-Virus. Posteriormente, la búsqueda de su hermano la llevaria a nuevas fronteras en Resident Evil Code Veronica, uno de los juegos más desafiantes y reveladores de la serie.



Resident Evil notaris muchas mejorias y cambios importantes

farnosas hierbas medicinales) independiente al progreso de tu tiempo.

que harán tu recorrido dinámico y lleno de acción, por ejemplo, áhora sendrás una

subpantalla donde configurarás las armas y el uso de items de recupiración da



Los videos de presentación también fueron renovados para que vivas una aventura mucho más moderna y con elementos visuales de esta generación.

Además, se incluyen nuevas cualidades como un sistema que te permitirà modificar la dificultad del nivel con respecto a tus habilidades, es decir, si la inteligencia del juego nota que los zombis te patean como costal de arena, se reducirá la dificultad, volviendo a los zombis más dóciles

> y menos certeros en sus ataques, por otro lado, si de plano eres mejor que Rambo en este juego, automáticamente se detectara que cuentas con buen nivel de combate y, por lo tanto, parecerá que los enemigos se tomaron una bebida ener-

gizante porque te atacarán a diestra y siniestra y, sobretodo, no se dejarán engañar tan fácilmente. Lo que se pretende con esta cualidad es que tanto los novatos, como los expertos, distruten su aventura de principio a fin.

¿Problemas con zombis? ¡Pide ayuda!

Esta franquicia se ha caracterizado por sus misiones individuales, es decir, puede haber otros personajes involucrados en la historia, pero siempre son de soporte o al final del día, los terminas controlando tu mismo, por lo menos en la linea de juegos principal. Esto no ocurre en The Darkside Chronicles pues encontrarás una importante opción cooperativa que te brinda la oportunidad de hacer equipo con uno de tus amigos para enfrentar este novedoso reto, lo cual no es nada nuevo en la serie "Chronicles" pues el pasado (Umbrella) también lo contenia y verdaderamente se disfruta compartir las peleas (en la misma pantalla como en House of the Dead) y asi dominar los escenarios.

Leon y Claire podrán ser novatos en la cacería de zombis, pero darán su mejor esfuerzo para dominar a las fuerzas de la corporación Umbrella.



LOS EXPERTOS COMENTAN



M Master

La primera parte de este juego me encantó, realmente nos mostró otro rostro de la historia de Resident Evil, pero aún así los huecos en la trama seguían sin taparse, situación que Capcom espera remediar con esta segunda parte que estará totalmente basada en Resident Evil 2. Lo que más me agradó de este título es que ofrecen un mayor número de variantes en el aspecto jugable, lo que te obliga a estar atento a los comandos que se te muestran en pantalla; pasando a los personajes, en esta ocasión te involucras con ellos de un modo tal que no querrás que el juego se termine. Capcom ha logrado un gran trabajo, de eso no tengo duda, pero esperamos que nos muestre un nuevo capítulo de la serie principal para Wii.



(row

Admito que cuando Capcom dijo que Umbrella Chronicles iba a ser de rieles no me agradó mucho la idea, pero en cuanto lo tuve en mis manos y lo jugué... pasé muchas... pero muchas horas jugándolo. Ahora con la secuela que incluye la primera incursión de Leon y Claire mi expectativa por este título es mucho mayor, sobretodo porque se juega realmente bien, tiene opciones de gameplay novedosas, así como una gran cantidad de escenarios, enemigos y objetivos que te tendrán ocupado por bastante rato. La forma de controlar al personale se siente más precisa al momento de mover el cursor por la pantalla, sí como al enfocar y disparar. Me agradó que se conservara el modo cooperativo, eso le da mucho sabor a la misión.



Panteón

Era simplemente inevitable que este juego viera la luz en nuestras consolas. Jugué, disfruté, odié, amé y vivi The Umbrella Chronicles, pero el no ver los eventos de la segunda entrega de la serie incluidos en tan magnifico juego, la verdad sí me desagradó bastante, al igual que miles de fans de la franquicia. Por fortuna, fuimos recompensados con este increible título que no sólo conserva los elementos que hicieron grande a TUC, sino que se enfoca directamente en una de las mejores partes de la serie de Resident Evil. Éste es uno de los juegos que no dudo en recomendarte, aún si no eres fan de esta serie.

ÚLTIMA PÁGINA

NO TE PIERDAS LA EDICIÓN DE ENERO, VERÁS LA DIFERENCÍA

Con esta página cerramos el 2009, un gran año para Nintendo que, además de traernos el Nintendo DSi, nos dejó una cantidad impresionante de buenos juegos, muchos de ellos de ritmos con el incremento en producción de Guitar Hero y Rock Band; también una nueva aventura de The Legend of Zelda para Nintendo DS del cual te comentaremos en nuestra próxima edición. En fin, son tantas las historias que vivimos juntos en este año y, por supuesto, el próximo estaremos de regreso para ofrecerte una mejor revista y, sobre todo, más información de tus juegos favoritos que seguramente ya tienes anotados en tu lista de deseos. Mientras tanto, todo el equipo de Club Nintendo te desea felices fiestas y, en especial, que tengas un excelente inicio del 2010. ¡Nos leemos en enero!

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (NDS)

Nintendo cierra con broche de oro este 2009 al poner en nuestras manos la más reciente aventura de Link para el Nintendo DS. The Legend of Zelda: Spirit Tracks es una innovadora secuela en donde el héroe de leyenda ahora tendrá otro sistema de transporte, un tren de vapor. Con esto, Link viajará



Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2 (NDS)

La serie de Naruto sigue cosechando fans alrededor del mundo y por tal motivo, los videojuegos basados en esta popular historia no se dejan esperar. Ahora, la compañía D3 nos presenta una nueva aventura de Naruto donde pelearás con toda la emoción de la televisión y el manga, pero con notables

mejorías con respecto a la edición anterior. Por ejemplo, la animación de los personajes tuvo un avance importante y ya notarás cómo los combates lucen más fluidos al utilizar a cualquiera de los 30 gladiadores disponibles. Además, se incluye una modalidad tipo aventura que te servirá para completar las hazañas que vivas durante los combates. Por supuesto, también te comentaremos las novedades de Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3.



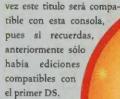
Lego Rock Band (wii)

Los Beatles ya tuvieron su oportunidad para rockear, ahora es turno de LEGO, así es, toda la simpatía de estos curiosos personajes creados por bloques es presentada en un juego de ritmos de la marca Rock Band. Si ya tuvieron aventuras de película, ¿por qué no incursionar en el escenario? Así, notarás que este título contiene la imagen de estos juguetes, pero en realidad es tan bueno como las ediciones anteriores de Rock Band, con decenas de canciones que seguramente cantarás o tocarás con alguno de los instrumentos que más te agrade. Algunos de los artistas que se incluyen son: Blink 182, Bon Jovi, Elton John, Bryan Adams, Jackson 5, Iggy Pop, Pink, The Police, Sum 41 y Jimi Hendrix, entre otros.

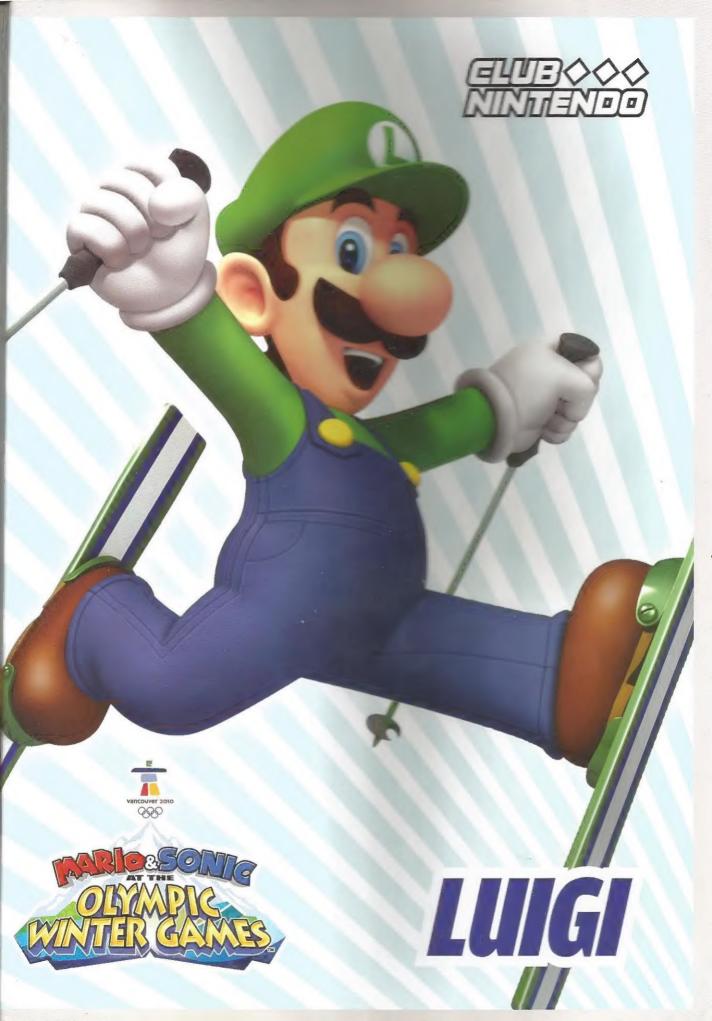


Band Hero (Wii/NDS)

Para no perder la costumbre de revisar un título musical, ahora nos enfocaremos a Band Hero, el nuevo éxito de Activision que llega con nuevas propuestas para nuestro entretenimiento, con música de intérpretes más contemporáneos como Maroon Five, Counting Crows, Evanescence, Robbie Williams, Hilary Duff, Lily Allen, Joss Stone, Nelly Furtado y la guapa Taylor Swift, por mencionar algunos. Sin embargo, lo más sorprendente es que también vendrá una versión para Nintendo DS Lite, sí, así es, por primera







PEACH

